

PROTOTYPE CALL OF JUAREZ B.B. MASS EFFECT 2 FORZA 3 BRINK



TM

DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360

# XBOX 360

TM

LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

,95€ N°32 JULIO 2009

# ALAN

# WAKE

®

¡JUGAMOS AL TÍTULO MÁS ESPERADO DE XBOX 360!



**OVERLORD 2**  
¿CÓMO NOS GUSTA SER MALOS



**METAL GEAR SOLID RISING**  
¡LA SAGA ROMPE FRONTERAS!



# RED FACTION

## GUERRILLA™



SMASHAUTHORITY.COM







A LA VENTA EL 5 DE JUNIO

Resérvalo en

**GAME**

Tu especialista en videojuegos

16+

PC  
DVD  
BOX

XBOX 360

XBOX  
LIVE



PLAYSTATION 3

GEO-REACT 2.0

volition V inc

THQ



# Natal: la pelota en nuestro tejado



**Director:**  
David Sanz  
Email:  
dsanz@unidadeditoriales

Nos llevamos el E3 2009 de calle. Sí, sí, de calle. Lejos de caer en vanagloriarnos y mirarnos

sólo al ombligo, lo cierto es que Microsoft se comió con papas y mojo picón (me tira Canarias, qué voy a hacerle) a Nintendo y Sony. Y no es porque el resto no presentaran novedades, que lo hicieron -con mayor y menor éxito-, sino porque cuando salieron a la palestra Paul y Ringo con Rock Band 2, los nuevos títulos de un catálogo sin competencia y, sobre todo, Steven Saelberg y Peter Molyneux con Natal, la cosa se acabó.

Y todo porque así, a bote pronto, Project Natal te deja con la boca más abierta que un buzón de correos. La muestra que pudimos ver en la feria de esta tecnología es realmente impresionante, y así lo recogieron los medios generalistas de todo el mundo. Eso sí, es cierto que entre los especializados Project Natal ha despertado tantos defensores como detractores. Y es que pasamos de "mi pad y yo" a "mi wimote y yo", y ahora a "yo, yo mismo y la TV" en menos de dos años. Una evolución que, sinceramente, creo que la comunidad de jugadores no está preparada aún para aceptar así como así. Eso sí, deja claro que Microsoft va no un

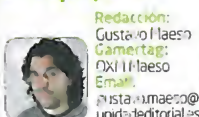
paso, sino una manzana entera por delante del resto. Lo único que pasa con estas cosas que después del hype hay que demostrar que la tecnología no sólo funciona, sino que se puede aplicar con éxito al mercado, dando como resultado productos de calidad.

Microsoft ha puesto la pelota en su propio tejado, y sólo depende de ella el convertir a Project Natal en la referencia de los juegos del futuro, o en una revolución más que no triunfó. Pase lo que pase, el camino se ha comenzado a andar con mucha fuerza, y llevamos bastante tiempo sin que la firma de Redmond nos defraude, así que no tiene por qué hacerlo ahora.

PD: Ojo a *Alan Wake*. Puede que sea uno de los pocos títulos que aún despiertan en este escéptico corazón un atisbo de esperanza. Un juego que aborda con cariño todos los avances técnicos sin dejar a un lado un cuidado argumento. Un juego que promete ser lo mejor de Xbox 360 en muchos meses.



## El Equipo X



**Redacción:**  
Gustavo Maeso  
GamerTag:  
OXI11Maeso  
Email:  
gustavo.maeso@unidadeditoriales



**Reviews:**  
Chema Antón  
GamerTag:  
OXI11Chema  
Email:  
xbox360@unidadeditoriales



**Reviews:**  
Juan García 'Xcast'  
GamerTag:  
OXI11Xcast  
Email:  
xbox360@unidadeditoriales



**Reviews:**  
Juan de Dios C.  
GamerTag:  
Keitaro ESP  
Email:  
xbox360@unidadeditoriales



**Reviews:**  
Lázaro Fdez  
Email:  
xbox360@unidadeditoriales



**Diseño y Edición:**  
Sol García  
Email:  
mgsanchez@unidadeditoriales



**Diseño:**  
Miryam Veros  
Email:  
milyam.veros@unidadeditoriales



**Redacción:**  
Mario Fernández  
Email:  
xbox360@unidadeditoriales



**Diseño:**  
Juanma Martín Castillo  
Email:  
jmmcastillo@unidadeditoriales



**Redacción:**  
Julio del Olmo  
Email:  
julio.delolmo@unidadeditoriales

**Presidenta:** CARMEN IGLESIAS  
**Consejero Delegado:** ANTONIO FERNÁNDEZ GALIANO  
**Director General (Publicidad):** ALEJANDRO DE VICENTE  
**Director General:** LUIS ENRÍQUEZ  
**Director General Editorial:** PEDRO J. RAMÍREZ  
**Director Editorial:** MIGUEL ÁNGEL MELLADO  
**Director de Arte:** RODRIGO SÁNCHEZ  
**Adjunto al Director Editorial:** ÁNGEL MONTERO

**DIRECTOR:** DAVID SANZ VERJANO - dsanz@unidadeditoriales

**REDACCIÓN**  
**Gustavo Maeso (coordinación y redacción) - gustavo.maeso@unidadeditoriales**  
Julio del Olmo

**Colaboradores:** Chema Antón (jefe de producción), Juan García 'Xcast', Lázaro Fernández, Lázaro Fernández, José María Rodríguez, Diego Alberto Fernández 'Kaoz2K', Juandi, Javier de Pascual y Magracma

**DVD**  
Ángel Llamas 'Wako'

**DISEÑO**  
**Sol García - mgsanchez@unidadeditoriales**  
**Miryam Veros - miryam.veros@unidadeditoriales**  
**Juan Manuel Martín Castillo - jmmcastillo@unidadeditoriales**  
**Pedro Pablos (portada) - pedropablo@unidadeditoriales**

**PUBLICIDAD**  
**Director Comercial:** Jesús Zaballa  
**Director de Publicidad de Área de Revistas:** Cristina Esquivias  
**Director de Publicidad:** Conrado Godoy (cgodoy@unidadeditoriales) Tel. 91 443 54 89  
**Jefe de Publicidad:** José A. Muñoz-Calero (josea.munoz@unidadeditoriales) Tel. 91 443 55 58  
**Coordinación:** Aurora Fernández / Trinidad Martín Tfno: 91 443 52 54

**Zona Norte**  
**Delegado:** Gerardo Manrique 94 473 91 10 Vizcaya; Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 Asturias/Cantabria; Pablo Fernández Galiano 94 231 98 73 Navarra/Rioja; Iñaki Fica 94 473 91 10 Aragón; Álvaro Cardemil 976 75 40 64 Galicia; José Carrera (Ago) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 Castilla y León; Ana Luquero 983 42 17 00  
**Andalucía:** Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)  
**Levante:** Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27 Marcos Martínez (Valencia)  
**Cataluña:** Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré  
**Baleares:** Delegado: José María Conrado 971 76 76 30  
**Internacional:** Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

**EDITA**  
Unidad Editorial Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25, 28033 MADRID  
**Redacción:** Tel. 91 237 32 02, xbox360@unidadeditoriales  
**Director General:** Luis Enriquez. **Directora de Marketing:** Virginia Roel. **Jefa de Marketing:** Gema Morjas. **Director de Producción:** Fernando Gil. **Director de Distribución:** Pedro Alonso. **Director Financiero:** Marco Ottelli. **Suscripciones:** 902 99 91 93 (Horario L-V de 8 a 20h) Ejemplares Atrasados: Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 86 (Horario L-V de 9 a 15 h y V de 9 a 15 h)  
**Distribuye:** Logitengral 2000 S.A.U. **Impreme:** ALTAIR IMPRESIA IBERICA  
Printed in Spain Depósito Legal M-45004-2006  
ISSN: 1887 - 1100 Precio para todo el territorio español indicado en la portada

Unidad Editorial, Revistas S.L.U., Madrid 2009. Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede -ni en todo ni en parte- ser distribuida, reproducida, comunicada públicamente, tratada o en general utilizada por cualquier sistema, forma o medio sin autorización previa y por escrito del editor.

Publicación ARI FIPP



**NÚMERO 32 Xbox 360:** La Revista Oficial Esta publicación contiene material impreso con permiso de Future Publishing Ltd en el Reino Unido. Xbox 360: The Official Xbox Magazine ® (UK) Copyright © 2009 Future Publishing Ltd. Todos los derechos reservados. Xbox 360: The Official Xbox Magazine es una marca registrada por Future Publishing Ltd en Estados Unidos, Reino Unido, Francia, Alemania, Italia, Australia, Taiwán, Portugal y España. En Estados Unidos, Future Publishing Ltd posee la licencia para publicar Xbox 360: The Official Xbox Magazine en los territorios de Japón. Si está interesado en contar con la licencia contacte con Simon Wear, International Licensing Director en el +44 (0) 1225 4422 44 o en simon.wear@futurepublishing.co.uk. Xbox 360: The Official Xbox Magazine es la licencia exclusiva en lengua española de Xbox 360: The Official Xbox Magazine en España. Xbox, Xbox 360, Xbox Live y sus logotipos son marcas registradas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y en otros países. Xbox 360: The Official Xbox Magazine es publicada bajo licencia de Microsoft y es una publicación independiente y no afiliada con Microsoft Corporation.





Número 32, Junio 2008

www.xbox.com

# XBOX 360

## LA REVISTA OFICIAL XBOX

# Contenidos

## En portada

### 006 Alan Wake

El juego que más tinta ha hecho correr desde GTA IV. Una obra maestra que te hará temer la oscuridad como nunca lo has hecho. Tu peor pesadilla.

## Dashboard

Noticias, novedades, expertos...

### 014 Burger King y Marca Player

¿Has participado en los retos que te proponíamos?

### 023 Akihabara Blues

## Input

Entrevistas y tu opinión sobre juegos o lo que quieras, hacemos llegar.

### 030 Entrevista a Joe Madureira

### 032 ¡Tus preguntas!

## Reportajes

A fondo. Todo sobre tu Xbox 360.

### 034 Especial E3 2009

Uno de los reportajes más grandes que hemos abordado en la historia de la revista. No te pierdas todas las novedades de la feria.

### 048 Project Natal

El arma con la que Microsoft se llevó de calle a los asistentes al E3. Aún es pronto, pero promete emociones fuertes.

### 050 Forza 3

El título de coches por excelencia para la 360. Una experiencia como pocas en la que olerás la gasolina.

### 056 Coopera o muere

Los mejores juegos en compañía.

### 060 Xbox Live Arcade

Los juegos que vienen para el verano.

### 064 Mass Effect 2

Todos los detalles de lo nuevo de BioWare.

## Previews

Todo lo que está a punto de llegar.

### 072 Brink

## Reviews

La última guía del comprador feliz.

### 076 Fight Night Round 4

### 080 Prototype

### 084 Transformers 2

### 088 Call of Juarez: Blood in Bound

### 090 Overlord 2

### 094 Tales of Vesperia

### 096 Guitar Hero Greatest Hits

## Todo 360

Saca todo el partido a tus juegos.

### 098 Left 4 Dead

### 100 Las fotos de vacaciones



06 ALAN WAKE

56 COOPERA O MUERE

50 FORZA 3

34 E3 2009

86 CALL OF JUAREZ 2

XBOX 360



# ALAN WAKE®

Remedy Software nos enseña por qué la oscuridad es el peor enemigo imaginable para el hombre

**T**a historia de *Alan Wake* es la de un eterno retraso, de esos que marcan un desarrollo hasta llevarlo al fracaso. Lo hemos visto con *Duke Nukem Forever*, hace escasos meses. Por suerte, parece que los finlandeses de Remedy no han estado cruzados de brazos desde aquél lejano junio de 2005, momento en que anunciaron su proyecto. Por aquél entonces sorprendieron a todos con algo que parecía ser diferente y único.

Desde aquel día la información ha llegado con cuentagotas, hasta el punto de que se han sucedido los rumores, los malos augurios al respecto del proyecto y esa sensación incómoda en la barriga que te dice "nunca llegará a salir". Por suerte nos equivocamos al desconfiar, *Alan Wake* sigue en desarrollo y ya tiene fecha: Primavera del año que viene. Y así podemos decir desde ya mismo que tiene una pinta extraordinaria. Por algo lo hemos dado el galardón de mejor juego del E3 2009.

## Un Best-Seller

La primera pincelada de genialidad llega con el argumento sobre el que gira toda la trama. En él encarnamos a Alan Wake, un escritor de éxito que ha perdido su musa (lleva la trifulera de dos años sin juntar letras) y que busca recuperar la inspiración mudándose al burocrático pueblo de Bright Falls junto a su esposa Alice. Pero la pesadilla empieza con la misma persona que le acompaña en el

En la calle  
Primavera  
2010



## DE LA LUZ DEL DÍA A LA OSCURIDAD DE LA NOCHE

Todos y cada uno de los escenarios de Bright Falls están diseñados para dotar de una mayor espectacularidad a cada momento de la aventura. Y con esto nos referimos a todos y cada uno de los cambios de luz que vayamos 'sufriendo'. Veremos cómo el sol se mueve por el horizonte, cambiando la iluminación con cada pequeño movimiento hasta que salga la luna. El ciclo día-noche tiene en *Alan Wake* un nuevo y aterrador significado. Consigue que volvamos a tener miedo de apagar las luces de nuestra habitación, como cuando éramos niños.

En la presentación a la que asistimos durante el E3 de Los Angeles, los mismos desarrolladores trataron de jugaros una mala pasada al respecto, jugando con las luces de la sala en virtud de lo que ocurría en pantalla, al acabar la presentación preguntaron: ¿Alguien quiere que deje las luces apagadas? Nadie se atrevió a decir que sí.

La tenebrosa carretera secundaria se torna...


...en un bonito paisaje al salir el sol.


Sus retrasos nos hicieron temer por Alan Wake. Nos equivocamos.



# "El gran enemigo a batir es la oscuridad"



 Viaje, puesto que esta desaparece misteriosamente mientras las páginas de su último trabajo, un thriller de terror, cobran vida palabra por palabra. Pero lo peor no es eso, sino el hecho de que nuestro protagonista no recuerda ni una sola línea de este libro o el hecho de haberlo escrito. Por ello debe luchar para ir encontrando poco a poco las páginas de esta enigmática obra, que continuamente se reescribe, con cada sueño y avatar en la vida de Alan Wake. De esta forma se podría resumir el argumento de esta historia en la que el gran peligro a tener en cuenta es la oscuridad. Conforme avancen las páginas, Alan descubrirá que una especie de fuerza

oscura domina cada esquina de Bright Falls. Esta únicamente puede materializarse mientras haya oscuridad y una persona, animal o cosa que pueda poseer. Así, cuando cae la noche, la mayor parte de los habitantes del pueblo (unos pocos personajes resistirán para ayudarnos con nuestros objetivos... Les auguramos un funesto destino a todos) se convierten en perversos asesinos, los animales se tornan en sangrientas bestias y los objetos cobran vida como armas arrojadas o máquinas vivientes. El gran problema es el hecho de que serán completamente invulnerables a cualquier ataque, excepto a aquellos que se realicen bajo una luz intensa (linternas, bengalas, trampas de luz...). Nos veremos inmersos en una intensa y desesperada lucha por escapar de las tinieblas que tratarán de arrojarnos a cada paso que demos, teniendo en ocasiones que tomar las de villadiego como única alternativa para llegar a un lugar seguro y mejor iluminado. Así iremos descubriendo poco a poco los misterios de Alan y este pueblo 

## UN PROTA DE LUJO

Alan Wake no es un superhombre, ni siquiera un soldado entrenado para matar. Es una persona normal en circunstancias extraordinarias, como podríamos ser cualquiera de nosotros en su situación. De esta manera sus habilidades no son superiores a las de cualquier ser humano normal. Este pequeño matiz al personaje se ha introducido con total maestría al dotar al protagonista de movimientos torpes en algunos casos, no siendo extraño llegar a verle tropezar o incluso caer al ponerse a cubierto de sus enemigos. Todas estas animaciones han sido capturadas de un actor finlandés completamente desconocido por estas tierras. Se trata de Ilkka Villi, del que incluso han tomado las facciones para modelar el rostro de Alan. Si os pica la curiosidad podéis buscar alguno de sus trabajos a través de la red de redes (os avisamos que deben conocerlo únicamente en su pueblo y en cuatro aldeas más de Finlandia). Los nombres que debéis buscar son: Helppo elämä o Runaway Beer.



WWW.STAROCEANGAME.COM

# STAR OCEAN<sup>®</sup>

## THE LAST HOPE<sup>™</sup>



TAMBIÉN DISPONIBLE  
EDICIÓN LIMITADA PARA COLECCIONISTAS

SQUARE ENIX.



12+  
TM  
www.pegi.info

© 2009 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos los derechos reservados. Diseñado por tri-Ace Inc. STAR OCEAN y THE LAST HOPE son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Co., Ltd. SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Holdings Co., Ltd. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies.

XBOX  
LIVE

Jump in.

XBOX 360





## VE HACIA LA LUZ

La manera de combatir a los enemigos es mediante el uso de la luz. Por lo general necesitarán ser alumbrados y posteriormente recibir algún ataque físico. Sin embargo en ocasiones la misma luz será tan intensa que podrá dañar a la oscuridad sin tener que desenfundar un arma.

Llevaremos siempre una linterna que aunque se recarga sola, puede dejarnos 'vendidos'. Las bengalas también serán de gran ayuda por eso de poder alumbrar todo el terreno a nuestro alrededor sin tener que preocuparnos por el foco. También encontraremos generadores, que serán nuestro pequeño paraíso a salvo de los enemigos.



maldito, en una aventura estructurada en capítulos al más puro estilo de las series televisivas norteamericanas. Por tanto, cada cierto tiempo nos esperará un final de episodio espeluznante y quedaremos con los ojos como platos por las situaciones inverosímiles y extremas que se irán desarrollando ante nuestros ojos.

## En la ciudad

Aunque la demostración que presenciemos durante el pasado E3 estaba centrada en la parte intensa (tenía lugar durante una escena nocturna, con múltiples enemigos tratando de darnos caza), no todo va a ser disparar, iluminar y correr en *Alan Wake*. Sin embargo, durante muchas partes de la aventura podremos pasear y explorar las calles de Bright Falls al estilo *GTA*, pero teniendo en cuenta que en este trabajo de Remedy Software todo gira alrededor de la historia de Alan. Habrá incluso momentos en los que tendremos que conducir para ir de un punto a otro del máapeado tanto para las partes diurnas como para escapatorias extremas en

medio de una infernal oscuridad. Por tanto, podemos esperar una experiencia mucho más centrada en la exploración que en cualquiera de sus anteriores trabajos (Por ejemplo *Max Payne 1 y 2*), pero manteniendo un hilo argumental fuerte que nos obliga a seguir avanzando dentro de la historia sin entretenernos demasiado con tareas innecesarias.

Para terminar, de diferencial se del resto de juegos en Xbox 360, los chicos de Remedy lo han bautizado como el primero de los "Psychological Action Thriller" de consola. Esto viene a querer decir que encontraremos una historia que inspira terror, con toques de acción y un ritmo de narración continuo y elevado.

## SE HA FUNDIDO

La oscuridad a la que nos enfrentamos ha conseguido que las luces del pueblo no funcionen como deberían, dejando a los generadores de gasolina y cacharros a pías como las únicas fuentes de luz posibles. Recuerda que una buena bombilla es mejor que cualquier arma de fuego...

# "No todo en Alan Wake va a ser iluminar y disparar"



Alan Wake

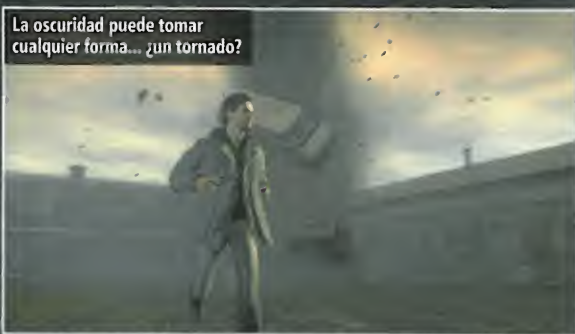


También conduciremos por los bosques de Brights Falls.



Picking up the Witchhiker

La oscuridad puede tomar cualquier forma... ¿un tornado?

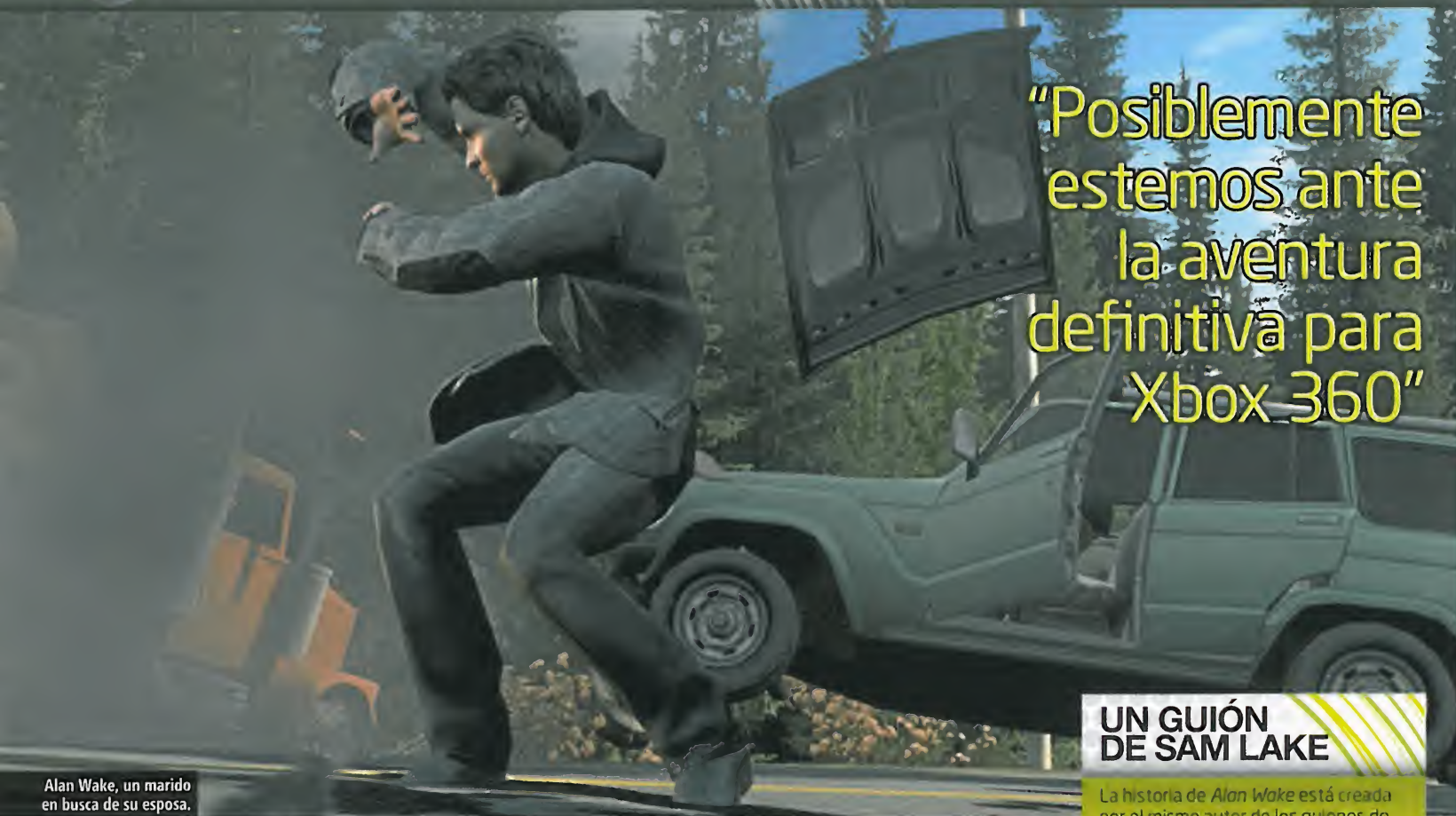


Premisas argumentales y jugables aparte, hay que destacar también el extraordinario acabado técnico que luce *Alan Wake* a estas alturas de desarrollo. Siendo sinceros, tras tantos retrasos en su toruoso desarrollo esperábamos una pequeña decepción en este aspecto. Nada más lejos de realidad, puesto que desde el primer momento quedamos gratamente sorprendidos con el grado de detalle y profundidad de cada uno de los paisajes que vimos.

El motor creado para la ocasión no parece que acuse el paso de los ▶▶▶

"Un argumento oscuro e intrigante como pocas veces hemos visto"





Alan Wake, un marido en busca de su esposa.

“Posiblemente estemos ante la aventura definitiva para Xbox 360”

## UN GUIÓN DE SAM LAKE

La historia de *Alan Wake* está creada por el mismo autor de los guiones de todos y cada uno de los juegos de Remedy Software desde *Death Rally*. Se trata de Sam Lake (Sami Järvi en finés). Puede que no os suene demasiado su nombre, pero seguro que os suena su cara. Y es que debido al bajo presupuesto con el que contaba la compañía en su primer gran juego, *Max Payne*, no pudieron contratar a actores para poner cara y movimientos a los personajes. A Sam le tocó ser el protagonista. Sí, el mítico *Max Payne* con su cara de estreñimiento eterno. Para la segunda parte de este juego el presupuesto había aumentado considerablemente por lo que se contrató a un actor para dar vida al protagonista, Timothy Gibbs. Aún así Sam Lake hace múltiples cameos durante toda la historia, siendo el más importante el de John Mirra, uno de los personajes de una teleserie del juego.



8 años, dejando todo el protagonismo a unos efectos de luz magistralmente implementados. Tampoco desmerece el cuidado puesto en cada una de las texturas. Solo hay que echar un vistazo, por ejemplo, al jersey del protagonista para darse cuenta de la cantidad de horas que se han puesto en cada pequeño fleco de *Alan Wake*. Para los fanáticos de la tecnología, hay que decir que se ha utilizado el motor Umbra para asegurar

que la frecuencia de imágenes sea lo más alta posible (60 fps), y que las animaciones (que se ven geniales hermos de decir) están realizadas con el programa de captura de movimientos de Imagination Studios. Puede que esos datos signifiquen mucho para algunos, pero para el resto de mortales lo que debe quedar es la idea de que estamos ante uno de los grandes no sólo de nuestra consola, Xbox 360, sino posiblemente ante uno de los mejores proyectos que han visto la luz en el mundo del videojuego.

Posiblemente se trate de la aventura definitiva para un jugador. Y esto no es porque desafiemos el modo multijugador, sino por el hecho de que no contará con él directamente. La explicación de Remedy no podía ser más clara: “Preferimos crear la mejor experiencia posible para un solo jugador que un modo para varios que esté medio bien y una historia tan sólo aceptable”. Toda una declaración de intenciones. A partir de ahora comienza la cuenta atrás. Queda ya menos de un año, lo que no supone más que un 20% de sus cinco años de desarrollo. La espera ha sido muy larga, pero esta vez estamos seguros de que merecerá la pena.



Linterna y pistola, los mejores aliados.





**COMO TÚ QUIERAS**

[burgerking.es](http://burgerking.es)





XBOX 360



# LOS RETOS

POWERED BY



Encuentra toda la información de los retos en nuestro Facebook

## BIENVENIDO A LA LUCHA

Todos los meses, premios succulentos



Quieres añadir adrenalina y emoción a tu vida? Pues apúntate a **LOS RETOS** de la Revista Oficial Xbox 360. Todos los meses, encontrarás en esta nueva sección dos retos a los que no vas a poder resistirte. Un torneo online mensual con el juego más interesante del mercado, te permitirá enseñar tus armas en Xbox Live. Además, si lo

tuyo es jugar solo y destripar hasta el último logro de cada título, también te plantearemos una competición mensual de acumulación de logros. El que más puntos consiga arrancar a un juego, se lleva el gato al agua. Mes tras mes verás a los ganadores de los torneos aparecer en estas páginas, felices ganadores de premios espectaculares. ¡A jugar!



## RED FACTION GUERRILLA

Marte está que arde y por eso hemos elegido este planeta para desplegar nuestro reto multijugador de este mes. ¿Te apuntas?

### Guerra de clases sobre la superficie marciana



El reto de Xbox Live de este mes se lo vamos a dedicar a **Red Faction Guerrilla**. Este impresionante shooter es la revolución de la temporada. **OXM Xcast** se enfrentará en una partida a muerte al juego de Volition con todos los jugadores que le manden un mensaje a su gamertag el día 19 de julio antes de las 18:00 horas (cuando se organizará la partida). Cuando se agreguen todos los jugadores, por riguroso orden de llegada, se organizarán las partidas a muerte, y el ganador se llevará a casa un juego de Xbox 360. ¡Suerte!



## EL GANADOR DEL MES

currupupito



El mes pasado nos pegamos una tarde de motos con *SBK'09 Superbikes World Championship*. Tras unas cuantas vueltas de calentamiento en el circuito de Cheste, todos los lectores que se apuntaron al reto dejaron todo su buen pilotaje en el asfalto. Al final, nuestro querido lector Currupupito fue el ganador del reto y se lleva un juego a casa. ¡Enhorabuena!





Únete...

## ¡HAZTE FAN DEL FACEBOOK DE LA REVISTA OFICIAL XBOX 360!

SÓLO TIENES QUE BUSCARNOS EN FACEBOOK COMO  
'LA REVISTA OFICIAL DE XBOX 360'... TE ESPERAMOS

### EL RETO DE LOS LOGROS

## Red Faction Guerrilla

El shooter de Volition es el protagonista de nuestros retos este mes.

**E**l reto de los logros también lo vamos a hacer con

red faction Guerrilla.

Si quieres participar

envía un mail a [xbox360@unidadeditorial.es](mailto:xbox360@unidadeditorial.es), con el asunto **RETO**

**GUERRILLA**. Juega sin parar para desbloquear logros. ¡Y recuerda enchufar tu consola para que se actulicen tus puntos! El día 20 de julio, a las 12:00 horas, se comprobarán las puntuaciones de todos los gamertags recibidos. Esta vez hay sitio para cuatro ganadores. ¡Suerte!

# RED FACTION GUERRILLA



Las cuatro mejores puntuaciones (y por riguroso orden de llegada) se llevarán a casa una copia del juego para Xbox 360 **UFC 2009 Undisputed**, por gentileza de THQ España.

## ¿Cómo consigo todos los logros?

Te echamos un cable con nuestro reto

**S**eguro que quieres, mes tras mes, llevarte el gato al agua en 'El reto de los Logros' que os proponemos. Es tan fácil como pillar el juego en cuestión y saquear todos los logros posibles, para obtener la mejor puntuación. Si consigues 1000 G tienes muchas posibilidades de ser el ganador (a igual puntuación se premiará por riguroso orden de llegada de los mails con el gamertag). Pero, ¿no sabes como se consiguen todos los logros de un juego? Puedes consultar todos los logros de cualquier juego en la web:

[www.logros360.com](http://www.logros360.com)



Quitar envoltorio

Parar de comer

Comer despacio

Comenzar con las patatas

Sorber pajita

Añadir extras

Pedir más servilletas

Pedir Whopper

Tomar aire

Comer deprisa

Empezar a comer

Acabar con la bebida

Eructar

Chuparse los dedos



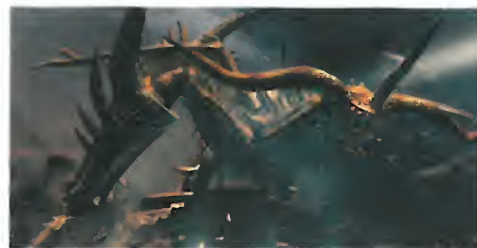
COMO TÚ QUIERAS

[burgerking.es](http://burgerking.es)



## LANZAMIENTO SIMULTÁNEO DE LOST PLANET 2

Capcom ha querido poner fin al incesante número de rumores que el lanzamiento de su nuevo título, *Lost Planet 2*, ha generado en torno a su exclusividad para la consola de Microsoft. Chris Kramer, director senior de comunicación de Capcom, ha declarado que el juego llegará a las tiendas a principios del próximo año de manera simultánea para Xbox 360 y PlayStation 3, incluso hay posibilidad de que esa simultaneidad de lanzamiento se comparta con el PC. Kramer aseguró además que no existe una fecha fijada para el lanzamiento del la entrega, aunque sí cree que llegará antes al mercado japonés que a Estados Unidos o Europa. Aún habrá que esperar.

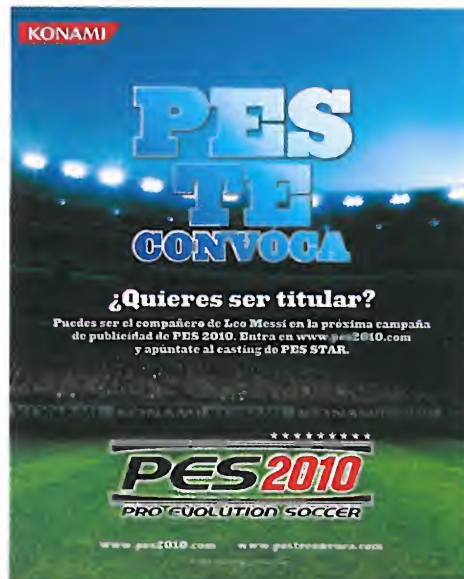


### PROMOCIÓN

## Messi busca compañero

Aparece en la portada de PES 2010 junto al crack.

Desde el pasado 22 de junio los chicos de Konami han lanzado una campaña entre los aficionados a *Pro Evolution Soccer*, promocionando así la próxima llegada al mercado de la edición de 2010. A través de la página web [www.pesteconvoa.com](http://www.pesteconvoa.com) Konami busca al que será compañero del jugador del F.C. Barcelona, Lionel Messi, en la campaña publicitaria de *PES 2010*. Esta promoción está destinada a verdaderos fans del simulador de fútbol más laureado de los últimos tiempos, que sin duda supondrá una experiencia única para el afortunado que supere los casting y cumpla su sueño de ser imagen de *Pro Evolution Soccer*. ¿Compartirás la delantera con el barcelonista?



### PROMOCIÓN

**Escuderías**  
MARCA

## Jefe de equipo F1

Gana grandes premios gratis.

Nuestros compañeros de MARCA, con nos invitan a sumarnos al éxito de la nueva Escuderías MARCA, el juego online de Fórmula 1 patrocinado por XBOX 360, que ofrece un incentivo extra para seguir las carreras. A través del sitio <http://escuderiasmarca.com/>, podrás acceder a la partida de salida del Mundial online más grande de la red. Lo mejor es que no necesitas nada para empezar a jugar. Sólo por ser usuario de MARCA con la organización de esta Liga Fantástica de la Fórmula 1 pondrá en tus manos una línea de crédito de 100 millones de euros en el juego para crear tu primera escudería totalmente gratis. Sólo podrás fichar a cuatro pilotos y dos coches, además de tratar de acertar el podio y la posición de Alonso. Numerosos premios y diversión con la garantía de MARCA. Y gratis ¿Quién da más?

12 de julio: GRAN PREMIO DE ALEMANIA

Cinco televisiones de 19 pulgadas  
Cinco packs de xbox  
Cinco rascacielos metal white

26 de julio: GRAN PREMIO DE HUNGRÍA

Gran Premio de Europa en Valencia con Roldán  
Cinco packs de XBOX



### INDUSTRIA

## Más golpes en Mortal Kombat

Midway prepara la próxima entrega de la saga.

Midway, empresa encargada del desarrollo de *Mortal Kombat*, se encuentra en pleno proceso de producción de la siguiente entrega del famoso juego de lucha. Tras el éxito de ventas alcanzado por la compañía en su anterior título, *Mortal Kombat vs DC Universe*, los máximos responsables de la misma parecen querer acercarse de nuevo a las raíces de la saga. Para ello, Midway planea hacer el juego más cruento hasta la fecha. Ed Boon, uno de sus creadores, ha declarado que su intención es conseguir que el título adquiera la clasificación "Mature", ya que es lo que los fans de *Mortal Kombat* están pidiendo. Los nuevos fatalities en que está trabajando la compañía serán el pilar principal de una nueva edición del juego de lucha por excelencia, que esta vez llegará más violento que nunca.

### LANZAMIENTO

## Moto GP 09/10 llegará en marzo

Nuevos modos de juego

Marzo del año próximo es la fecha elegida para el lanzamiento del juego *Moto GP 09/10* desarrollado por Monumental Games. Desde Capcom han anunciado que contará con pilotos y circuitos oficiales del mundial de motociclismo. Además contará con varias novedades como recompensas a los pilotos en función de su estilo de conducción. Ve preparándote para darle gas y ganar el campeonato.





# SUPERSTARS

## RACING

### V8



KOCH MEDIA



PLAYSTATION 3



Superstars® V8 Racing © 2009 Lago S.r.l. Published by Lago S.r.l. Black Bean is a registered trademark of Lago S.r.l. Developed by Milestone S.r.l. All rights reserved. Superstars® is a registered trademark of Superstars International Development S.r.l. The BMW logo, the BMW wordmark and the BMW model designations are Trademarks of BMW AG and are used under license. Trademarks, design patents and copyrights of the RS4 are used with the approval of the owner AUDI AG. The Jaguar logo, the Jaguar wordmark and the Jaguar model designations are Trademarks of Jaguar Cars Limited and are used under license. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Microsoft, Xbox, Xbox 360, LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Any other Trademarks used are trademarks of their respective owners. All Rights Reserved.



## MANDO CONVENCIONAL

**N**inguna compañía ha ignorado el cambio que Project Natal supondrá al mercado de los videojuegos. Sin embargo, desde Ubisoft aseguran que los juegos de acción se seguirán desarrollando para el mando convencional de Xbox 360, ya que como han declarado: "Los jugadores no quieren estar cansados a los cinco minutos".



## EL HOBBIT

**H**a sido costumbre desde la primera entrega de El Señor de los Anillos que cada película contara con su correspondiente videojuego. Sin embargo, esta tónica no continuará con el estreno de la película El Hobbit, que llegará a la gran pantalla en el año 2011, de la mano de Peter Jackson.

### INDUSTRIA

## Need for Speed, nuevos creadores

Los creadores de Burnout se encargarán de su desarrollo

**E**l título de conducción por excelencia sufrirá cambios drásticos de cara al lanzamiento de su próxima edición. El primero de ellos, y el más importante, será la sustitución de la desarrolladora EA Black Box por la experimentada Criterion Games, que cuenta en su bagaje con *Burnout*. Los principales objetivos de este cambio en el equipo de trabajo giran en torno al giro que se quiere dar a estos títulos, haciendo que cobre más importancia la alta calidad de imagen y, sobre todo, un sistema de juego online que se convierta en referencia dentro de los simuladores de conducción. Dicho relevo en el desarrollo de *Need for Speed* será para los próximos títulos. Prepárate para disfrutar de los coches como nunca.



### EN DESARROLLO

## Final Fantasy XVIII

En pleno proceso de desarrollo

**S**quare-Enix ha aprovechado el E3 para mostrar las primeras imágenes de la nueva entrega de *Final Fantasy*. La diferencia respecto a años anteriores es que, por vez primera, se han ofrecido screenshots de un título de la saga para la plataforma de

Microsoft. El gran interés mostrado por las primeras capturas para Xbox 360, acompañado de las declaraciones en que se aseguran que el juego está en pleno proceso, no han hecho más que generar mayores expectativas sobre el título más esperado de la historia de Xbox 360.



### EN DESARROLLO

## Mirror Edge II



La segunda parte de la saga, ya en desarrollo.

**P**atrick Soderlund, miembro de Electronic Arts, ha anunciado que la segunda parte de *Mirror Edge* está en pleno desarrollo. Según comentó a Videogamer: "Veréis otro *Mirror's Edge*, eso dadlo por hecho. Es sólo una cuestión de tiempo. Tenemos un pequeño equipo ya trabajando con él."



## CRYSIS 2

La llegada de la saga para PC a las videoconsolas es ya un hecho desde hace algunas semanas. Este salto, esperado por el gran público ha acabado con la exclusividad que impedía a Xbox 360 contar con uno de los grandes juegos del mercado. Ahora todo eso será historia. Amparado en una agresiva campaña publicitaria para acercar el título al mayor número posible de usuarios Cevat Yerli, máximo responsable de la desarrolladora CryTek, ha declarado recientemente la necesidad de ampliar su mercado más allá del PC para poder sobrevivir en el competitivo mundo del videojuego. Les auguramos un gran éxito en su salto a la plataforma de Microsoft.



### INDUSTRIA

# FIFA 10, nuevo modo de control

## Numerosas novedades en el próximo FIFA

EA Sports lleva años presentando uno de los simuladores de fútbol más vendidos. En su próxima edición, *FIFA 10*, se esperan una amplia gama de novedades que le den ventaja respecto a sus competidores en este tipo de juegos. Por el momento, lo más destacado que nos han adelantado los chicos de EA Sports concierne a la jugabilidad del mismo. *FIFA 10* presentará el nuevo sistema de control de 360°, una de las grandes apuestas de la desarrolladora. Desde EA se muestran esperanzados en que este sistema tenga éxito, aunque reconocen los primeros minutos nos costará adaptarnos al sistema de juego. Sin embargo, según dicha empresa, una vez nos acostumbremos al cambio disfrutaremos de un modo de juego mucho más próximo a la realidad.



### EN DESARROLLO

# Metal Gear Solid Rising

## Estrenará nuevo motor gráfico

La nueva entrega de *Metal Gear Solid*, que llegará por primera vez a Xbox 360, presentará entre sus novedades un nuevo motor gráfico, que según aseguran desde Kojima Productions: "Estamos rehaciendo el motor gráfico desde cero, va a ser increíble". Las expectativas para este juego son enormes, y tras estas declaraciones, aún más.



### INDUSTRIA

# Blur: nueva conducción

## Disfruta de carreras devastadoras

Bizarre Creations ha dado algunas pistas sobre el nuevo juego de conducción que están a punto de sacar al mercado. Ben Ward, productor ejecutivo de Bizarre, ha comparado en el portal Develop su próximo lanzamiento, *Blur*, con *Mario Kart*. Según sus propias palabras: "Nuestra idea era coger lo mejor de Mario Kart y mezclarlas en lo que somos buenos: aportar un aire realista y contar con power-ups basados en habilidades". Un *Mario Kart* para adultos, suena bien.



## ASSASSIN'S CREED

**A** la espera de la llegada al mercado de la segunda entrega de Assassin's, se han conocido más datos del éxito de la primera entrega, Assassin's Creed. El título, en que te metías en la piel de Altair, ha llegado a las ocho millones de copias un año y medio después de su lanzamiento. Buenos presagios para el segundo.



## CRACKDOWN 2

**E**l esperado Crackdown 2 contará con un modo cooperativo para 4 jugadores, según ha confirmado Microsoft. Además, hasta 16 jugadores podrán competir en el modo multijugador. Este esperado título llegará a las tiendas el próximo año, en una fecha todavía por determinar.

# Splinter Cell: Conviction tendrá modo multijugador

Estará disponible para Xbox 360 y PC.

**S**am Fisher vivirá una nueva aventura a finales de año, en la que promete ser la mejor de esta saga. Entre los aspectos destacados de esta tercera entrega destacan por relevancia los contenidos descargables con los que contará, así como un competente modo online. Alexandre Parizeau, uno de los principales productores de Ubisoft ha confirmado estas noticias: "Contaremos con multijugador pero no podemos hablar en estos momentos de eso, es una de las cosas que anunciaremos durante el verano". En los próximos meses se irán desvelando más novedades en torno a la tercer aventura de un Sam Fisher, que seguro conseguirá que no despegues las manos de tu mando, ni los ojos de tu televisor.



### LANZAMIENTO

## Call of Duty: World at War

Nueva expansión, ya a la venta en Xbox Live.

**E**l juego de guerra por excelencia, *Call of Duty*, cuenta desde mediados del mes pasado con una nueva expansión disponible en Xbox 360 llamada Map Pack 2. Entre sus contenidos encontramos 3 nuevos mapas multijugador y novedades para la modalidad de Zombies, que hará las delicias de los más exigentes. El precio de lanzamiento de esta expansión es de 9,99 dólares o 800 Microsoft Points. Esta segunda expansión no hará más que ampliar las horas de juego de uno de los juegos bélicos más vendidos de la historia de Xbox 360. Imprescindible para los amantes de la saga.

### SECTOR

## ¿DEAD SPACE 2, LISTO EN 2010?

EA podría estar preparándolo

**A** pesar de las negaciones de su desarrollo por el director de Visceral Games, encargada de proyectos actuales como *Dante's Inferno* y *Dead Space Extraction*, que no confirma de manera oficial el actual trabajo sobre la secuela más esperada de los juegos de horror espacial, todo apunta a que en el momento de la publicación de sus actuales proyectos podría ser presentado el nuevo videojuego más codiciado de terror, en una esperada secuela. Resulta inevitable dado el éxito de la pionera primera parte para nueva generación. En la Revista Oficial apostamos que para poco antes de la Tokyo Game Show 09 o inclusive en ésta edición, podremos ver ya un avance por parte de EA que seguramente nos deje boquiabiertos a todos, del que posiblemente ha sido uno de los juegos más enigmáticos de 2008... y su secuela no será para menos.

## Muy breves...

### UWE BOLL EN POSTAL 3

Uwe Boll, director alemán que llevo a la gran pantalla el videojuego *Postal*, aparecerá ahora en la tercera entrega del juego interpretándose a sí mismo. Vince Desi, máximo responsable de la compañía Running with Scissors, declaró: "Uwe Boll nos ha pagado dinero por incluirle en el juego, y llegamos a un acuerdo con él cuando se hizo con los derechos para llevar a cabo la película" y añadió: "Uwe Boll aparecerá encarnándose a sí mismo y podrás divertirte con él... ¡Al fin y al cabo es *Postal*!". Esperemos que el juego tenga menos críticas que su adaptación al cine.

### BRUTAL LEGEND

Tim Schafer, creador de *Brutal Legend*, se encuentra en plena campaña de promoción del título y está dando declaraciones casi a diario. Sus últimas palabras al respecto aseguran: "Este ha sido un gran año para nosotros. Pensé que nunca iba a llegar. Siento que este es el año de *Brutal Legend*". Qué va a decir su propio creador...



¿Y si en vez de quitarte puntos  
por ir a más de 300 Km/h,  
te los dieran?



Desde **179,99€\***



\*P.V.P.R. para consola Arcade. Volante no incluido.

Jump in.

 **XBOX 360** LIVE





## PERSONA SE ACERCA A XBOX 360

**D**espués de muchos años de espera parece que los seguidores del juego *Persona* pueden estar de enhorabuena. Según hemos podido saber, los desarrolladores del título, que hasta ahora sólo estaba disponible para PlayStation 2, están estudiando lanzar el juego para las consolas de nueva generación. Poco se sabe aún si llegará en exclusiva para Xbox 360 o también estará disponible para la plataforma de nueva generación de Sony. En próximas fechas se darán a conocer más detalles de un lanzamiento muy, muy esperado por muchos jugadores.

## Muy breves...

### A.P.B.

### FELIZ ACUERDO CON EA

Dave Jones, director creativo de Realtime Worlds, se mostró muy contento por el acuerdo que han alcanzado en recientes fechas con EA para el lanzamiento del título *All Points Bulletin*. Se espera que este título sea todo un éxito gracias al reciente pacto entre ambos.

### XBOX 360 DIFERENCIAS ENTRE CONSOLAS

El juego de los *Cazafantasmas* traerá diferencias entre las plataformas Xbox 360 y PS3. Para Xbox 360 la resolución será mucho más alta que en su competidora.

### SABOTEUR ALGO MÁS

Pandemic ha hablado sobre uno de los juegos que lleva más tiempo desarrollando, *Saboteur*. Según sus palabras, es el título perfecto para juntar a los personajes reales más malos de la historia. Promete.

## PROMOCIÓN

# Xbox Live: un mes a 1 euro

## Importante promoción del servicio online

**D**esde Xbox Live se está promocionando el servicio Gold durante todo este mes, hasta el 3 de julio. Para acercar dicha oferta al gran público desde Xbox Live se ha lanzado una oferta para los usuarios del servicio Silver, por la cuál podrán cambiar a un servicio Gold por el módico precio de 1 euro. Gracias a esta oferta podrás disfrutar de las bondades del juego online durante 30 días y contrastar si supera tus expectativas o si prefieres seguir jugando contra tu máquina o los amigos que vengan hasta tu casa. Esto ya es cuestión de gustos, pero por un euro merece la pena probarlo. Es posible que descubras un mundo de posibilidades para tu consola de Microsoft.



## INDUSTRIA



# Más detalles de Dante's Inferno

## Su web incluye vídeos y un nuevo blog con noticias

**L**a página web [www.dantesinferno.com](http://www.dantesinferno.com) tiene una nueva actualización en su material, la primera de las nueve que se irán realizando. La primera incluye un vídeo de una entrevista al productor del título, Jonathan Knight, en el que nos ofrece algunos de los aspectos más importantes del videojuego, como el rendimiento gráfico o qué es el Limbo. Del mismo modo, Visceral Games ha incluido un blog donde se describe el Limbo, que representa el primer círculo antes de entrar en el infierno. Entre las imágenes de este primer círculo se ven impresionantes momentos en los que el protagonista se mueve por impresionantes acantilados de piedra y pendientes imposibles repletas de calaveras de cadáveres que ya habían pasado a mejor vida. Una campaña publicitaria del título con excelente información, para abrirnos el apetito hasta que a finales de año no llegue el videojuego.





Cristian  
www.akihabarablues.com



Casidlos,  
www.akihabarablues.com

## Microsoft gana el E3, Xbox 360 lo pierde

**Quién** me iba a decir hace apenas unos meses que la totalidad de la prensa especializada iba a estar de acuerdo en que, si hay que buscar un ganador del reciente E3, no hay discusión posible: Esa ha sido Microsoft. Project Natal y Project Milo han copado portadas, discusiones en posts, foros, especiales, publi-reportajes...

**La enésima** máquina de humo - ya veremos en qué queda - de Peter Molyneux, Project Milo, es el escaparate perfecto en el que mostrar la tecnología Project Natal. Porque el controlador con juegos tradicionales no pasaría de ser un EyeToy avanzado; Pero sumado a la nueva visión del creador de joyas como *Dungeon Keeper* o *Fable* ha conseguido hacer volar la imaginación de todos aquellos que esperaban bastante más de la (a priori) revolucionaria idea que suponía la Wii.

**Pero** todos esos focos, aún estando enfocando a Microsoft, han dejado de lado a la que debería ser su niña bonita, Xbox 360. Porque Project Natal, no lo olvidemos, tardará muchísimos meses todavía en aparecer, y Project Milo a saber, porque la tecnología de IA en la que se basa, ahora mismo, es tan sólo ciencia ficción. Los rumores que apuntan a que Project Natal va a ser el pilar en el que se va a basar la próxima Xbox tampoco ayudan demasiado. Y eso, para la 360, una máquina que ha pasado del escepticismo generalizado a contar con el catálogo referencia para los Hardcore Gamer, no es nada bueno. Pero teniendo en cuenta que la Wii arrasa con su apuesta casual, los mandamases del Negocio Xbox han aplicado la máxima de "Si no puedes con tu enemigo, únete a él". Aunque eso suponga dejar atrás a Roswell, Pikeras, Choroman y demás hardcoretas.



## El vaso medio lleno

**Llevaba** un tiempo clamando a los cielos para que Microsoft despertara de su letargo. Soy de los que mantienen que ampliar el mercado y aumentar el parque de consolas implantadas favorecerá el desarrollo no sólo de más juegos, sino de mejores. Project Natal, la revolucionaria tecnología de detección de movimientos de Xbox 360, no sólo sigue la estela de éxito comercial que Nintendo ha conseguido con su Wii, sino que la adelantará varios cuerpos. Adiós a los mandos, tu cuerpo será el mando.

**No es** que sea precisamente un fan de las tecnologías que obligan a moverse compulsivamente; si puedo hacer algo cómodamente sentado no veo la necesidad de hacer lo mismo pero gastando 600 calorías por hora. Sin embargo, sí creo que muchos de los que ahora son "no jugadores" se sentirán atraídos por un sistema que simplificará al máximo los interfaces de control.

**Apartir** de ahora todo dependerá del catálogo de software que se desarrolle para Project Natal y para la rumoreada Xbox Natal, ya medio confirmada por Steve Ballmer, Presidente de Microsoft. Un catálogo medianamente convincente, incentivos a los desarrolladores para que "retrocompatibilicen" los juegos de 360 con Natal (una de las demos del E3 era *Burnout Paradise*), totalmente compatible con el nuevo sistema), un precio justo y una estrategia de marketing adecuada posibilitarán que nuestra querida Xbox llegue a más hogares, generando así más beneficios que retroalimentarán el desarrollo de mejores juegos. Aunque quizás vivo en una nube y no me doy cuenta de que la reinversión sólo alcanzará a títulos mediocres y los estudios irán al dinero fácil y al videojuego familiar. Y es que el catálogo y la estrategia para/con Wii ha hecho mucho daño a la perspectiva que tenemos de las nuevas formas de control. Pero puestos a ver el vaso, de momento prefiero verlo medio lleno.





## OBAMA, UN AMIGO

**E**l flamante nuevo presidente de los EE UU ha hecho unas duras declaraciones contra el mundo de los videojuegos. Según el líder demócrata debemos "mantener a nuestros hijos alejados de los videojuegos para que pasen más tiempo fuera de casa".

A nuestro juicio, el deporte y el ocio fuera de casa no son incompatibles con los videojuegos, por lo que consideramos como inapropiadas las declaraciones del presidente norteamericano al respecto. Ha quedado probado en numerosos estudios las bondades de los juegos para los jóvenes, o no tan jóvenes, por lo que le aconsejamos se heche alguna partidita.



## Muy breves...

### XBOX 360

#### SINGULARITY

Kekoa Lee-Creel, productor de Activision para *Singularity*, ha hablado sobre la promoción del juego en un mercado, el de los shooters, que está muy sobrecargado. Entre los principales objetivos para su promoción, Lee-Creel da mucha importancia a sacar una demo anterior a la salida del juego a las tiendas.

### MIDWAY

#### NUEVOS

#### CIERRES

Dos estudios más de la empresa Midway están a punto de cerrar. Midway Newcastle y Midway San Diego serán las que corran las desgraciada suerte de cerrar. Esperemos que sean las únicas.

### XBOX 360

#### CRACKDOWN

Dave Jones, uno de los máximos responsables de RealTime Worlds, ha mostrado su profunda decepción con Microsoft por haber encargado el desarrollo de *Crackdown 2* a otros estudios. La competencia, en la mayoría de los casos, es feroz.

## INDUSTRIA

# Un 33% de españoles ya es jugador

## Sube la media en España

**C**ada vez jugamos más, según un estudio realizado por el psicólogo Carlos González de People & Videogames, un 33% de los españoles consumimos ocio digital y la media de edad estipulada ronda los 28 años. Los videojuegos forman parte del ocio y del tiempo libre que posee una persona para disfrutar, se estipula que si cualquier ocio ocupa más del 40% de nuestro tiempo libre es que se está empezando a abusar y puede convertirse en una adicción.

Siempre hay que jugar con moderación, pues cualquier cosa en exceso no es aconsejable, así que los padres tienen un papel importante a la hora de educar a sus hijos.

"Si los videojuegos forman parte del ocio y tiempo libre tienen que ocupar un porcentaje y ninguna actividad de ocio y tiempo libre debería ocupar más del 40% del total. Por lo tanto creemos que a partir del 40% del tiempo libre que tenga una persona si lo utiliza en videojuegos está empezado a abusar", esgrime el psicólogo en relación a la adicción.



"Hay que jugar a los videojuegos con sentido común y los padres deben saber que sus hijos pueden jugar cuando no haya otra cosa obligatoria que hacer", aconseja el profesional, que estudia el fenómeno de los videojuegos desde el grupo de investigación People & Videogames.

## ¡Ofertón!!

Increíble oferta para luchar contra la crisis.

**P**arece que las compañías de videojuegos empiezan a poner oído a las peticiones de bajadas de precios ante la situación, entre otras la gran iniciativa que ha llevado 2k Games y Bethesda para el lanzamiento de un exclusivo pack que incluirá *Oblivion* y *BioShock* a un precio de 39,99 € y que estará disponible el día 10 de julio en nuestro país. Dos juegos por menos del precio de uno, muy recomendable para todos aquellos que no pudisteis pillarlos en su día, o que queréis re-jugar, posiblemente, lo mejor de 2007 y 2008 para consolas.



# LA GUERRA SE GANA EN LAS SOMBRAS

## VELVET ASSASSIN

WWW.VELVETASSASSIN.COM



18+

Replay Studios

SOUTHPEAK

KOCH MEDIA

PC  
DVD-ROM

XBOX 360

XBOX  
LIVE

Copyright © 2008 SouthPeak Interactive Corporation. "SouthPeak", "SouthPeak Interactive", "SouthPeak Games" and their related logos are trademarks or registered trademarks of SouthPeak Interactive Corporation. All rights reserved. Copyright © 2008 Replay Studios GmbH. Replay Studios, the Replay Studios logo, and Velvet Assassin, Violette Summer, the Velvet Assassin logo are trademarks and/or registered trademarks of ME Enterprises GmbH, Germany and used under license by Replay Studios. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.



## DRAGON AGE: ORIGINS

**D**ragon Age: Origins ha dado un giro a lo más tradicional del mundo de los videojuegos. Según David Gaider, uno de los máximos responsables de guión de BioWare: "Mass Effect es genial, más cinemático, mientras que con Dragon Age estamos yendo hacia algo más tradicional". Andan en busca de las raíces de Baldur's Gate.



## MICHAEL PATCHER

**E**l prestigioso analista de videojuegos, que estuvo presente en la feria anual E3, declaró que la mejor de todas las presentaciones fue la que realizó Microsoft. Seguro que el anuncio del Project Natal tuvo bastante que ver con esa declaración de Patcher.

### LANZAMIENTO

# Ediciones especiales de lujo

Halo ODST, Modern Warfare 2 y Assassin's Creed 2 serán la Trinidad.

**H**ALO 3: ODST, Modern Warfare 2 y Assassin's Creed 2 vendrán en múltiples y variadas ediciones para coleccionista en la recta final de 2009.

Hace pocos días UbiSoft anunciaba el contenido de la edición exclusiva de AC2, bautizada "BLACK EDITION", que incluirá para los fans más exigentes 3 misiones adicionales, banda sonora, firma holográfica, CD de extras y una figura de Ezio.

Por su parte, Bungie añadirá como exclusividad a los compradores de la edición coleccionista del nuevo HALO, un mando inalámbrico totalmente limitado con motivos personalizados del mismo juego que rondará el precio total de 99 euros.

Aunque aún queda por confirmar el contenido adicional de la segunda parte de Modern Warfare no cabe duda alguna que más de una sorpresa vendrá incluida para la enorme cantidad de aficionados a la saga esperan ya su salida al mercado.

Serán tres de los juegos más vendidos estas Navidades y por ello las empresas saben como explotarlo. Ante la cantidad de títulos mediocres que podemos encontrar en las tiendas es un lujo poder contar con juegos como estos, y en ediciones especiales. No dudes en pedirselo a los Reyes Magos.

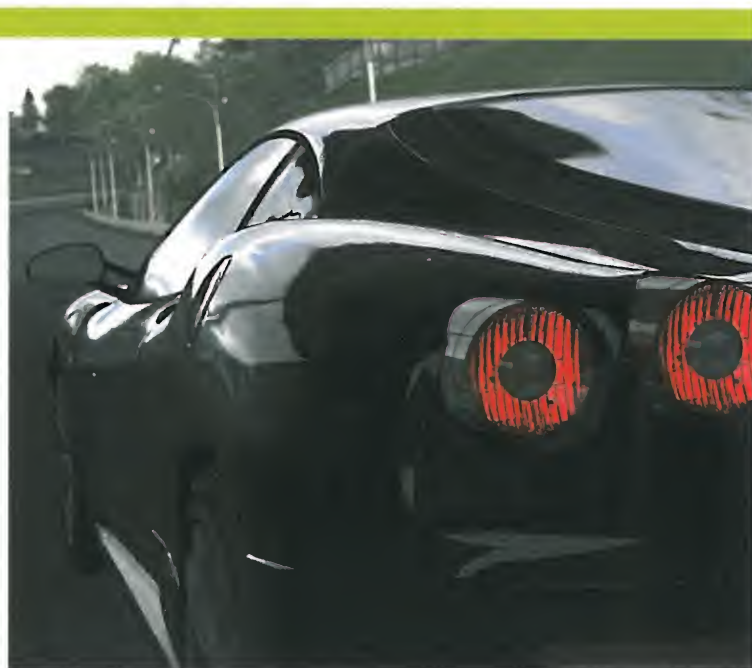


### INDUSTRIA

# Forza 3, sin competencia

El mercado sigue sin juegos que hagan frente a Forza 3.

**D**an Greenwalt, director jefe de TURN10, asegura que lo mostrado por Sony del nuevo Gran Turismo para PlayStation 3 inspiró considerablemente la creatividad del nuevo Forza MotorSport, implantándose como meta la superación absoluta ante su rival, y que confía en los últimos resultados gráficos obtenidos haberla superado con creces. La cruda realidad para Sony es que hasta la fecha no hay nada que haga sombra ante el nuevo y renovado FORZA 3, en el que el mimo cuidado puesto en cada polígono y cantidad de nuevos vehículos que incluirá hace mirar una y otra vez a la pantalla para saber si es real o no. ¿Preparado para la última curva?





## TONY HAWK CRITICA EL PROJECT NATAL

**T**ony Hawk, skater profesional que ha ganado buena parte de su fama gracias a los videojuegos, se ha mostrado bastante crítico respecto a la salida al mercado del Project Natal. Hawk ha declarado a MTV Multiplayer: "Hemos intentado hacer funcionar [Tony Hawk: Ride] con la cámara, pero ha demostrado no ser suficientemente preciso. Es más, en sí no nos permite ni realizar ollies, ni grabs ni clips cuando no estás sobre nada". El nuevo título de su saga llegará al mercado a lo largo de este año. Por lo que ya veremos en otro futuro si el Project Natal funciona o no. Hasta entonces sólo podemos esperar.



### INDUSTRIA

## Valve no abandonará a Left 4 Dead

La firma sale al paso de los rumores de su abandono

**A** pesar de los múltiples rumores que pululaban en la red en las anteriores semanas, Valve ha desmentido en su totalidad el presunto abandono de la modalidad online de *Left 4 Dead* con la que aproximadamente 30.000 jugadores pasan las horas diariamente "machacando botones" en XBOX LIVE.

Todo parecía apuntar que el trabajo exhaustivo que la asociada de EA estaba realizando en la segunda parte había hecho borrón y cuenta nueva en la actual versión. De momento nos queda el consuelo de que se continuará dando soporte a *Left 4 Dead* original incluso después del lanzamiento del 2 a finales de este año, exclusivo para Xbox 360 y PC.



### LANZAMIENTO

## Borderlands tiene fecha

Llegará a las tiendas en el mes de Octubre

**E**l shooter para Xbox 360, que también saldrá en Play Station 3 y PC, *Borderlands* tiene, al fin, fecha de llegada al mercado. Desarrollado por Gearbox, el juego, que fue presentado hace más de dos años en la Games Convention, ha sufrido innumerables retrasos y cambios por lo que la noticia de que Octubre será el mes del lanzamiento parece ser la luz al final del túnel de su tortuoso camino. Esperemos sea un éxito.



### INDUSTRIA

## Nintendo se viene arriba

Se pronuncia sobre Project Natal

**S**higeru Miyamoto, creador de juegos como *Super Mario* o *Zelda*, a la par que gurú de Nintendo, no se ha mostrado ajeno al lanzamiento de Project Natal por parte de Xbox 360. "El hecho de que ambas compañías estén buscando como sacar al jugador del sofá aprovechando el control de movimiento y permitiéndole controlar el juego moviendo su cuerpo, muestra que ellos han estado mirando lo que hemos hecho con Wii", ha declarado. Dicen sentirse muy halagados.



## RANKING DE ESTUDIOS

**G**ame Developers Research ha publicado un ranking en que se nombran los 50 mejores estudios en desarrollo de videojuegos de 2008. Entre los primeros de la lista se encuentran algunos tan conocidos como Nintendo, Blizzard y Ubisoft. Este análisis se ha realizado con los votos de 600 profesionales de la industria.



## CALL OF DUTY

**A**ctivision ha dejado caer en las últimas fechas la posibilidad de hacer de pago algunos servicios relacionados con uno de sus juegos punteros, *Call of Duty*. Las cuotas mensuales para disfrutar del juego en el modo online cada vez están más cerca. Sin embargo, un juego como éste bien vale la pena.

### INDUSTRIA

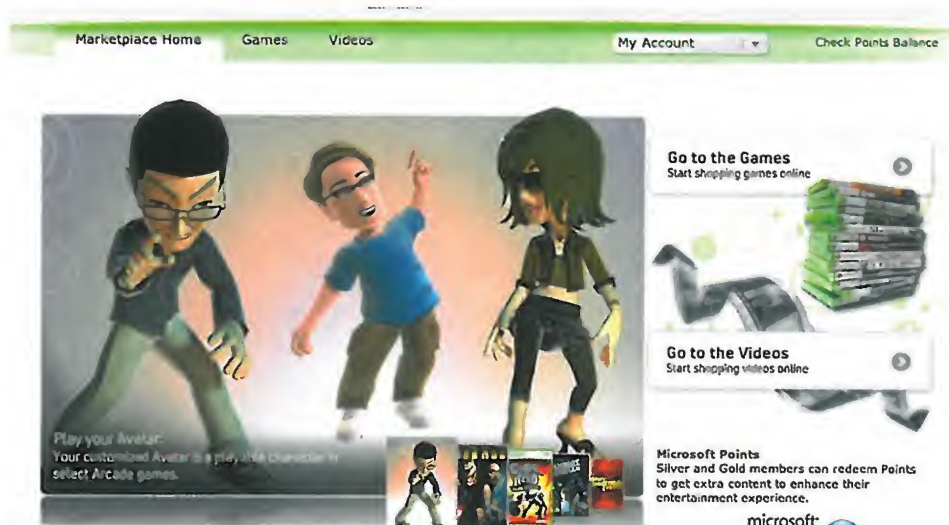
# Nuevo diseño de Xbox Live

Xbox Live cambió su apariencia el pasado 16 de junio.

**E**l pasado 16 de junio, tras 24 horas de mantenimiento del servicio de XBOX LIVE, se ha puso en marcha el nuevo diseño y características interactivas en la web oficial en nuestro país para la Xbox 360.

Ahora podremos observar a lo que están jugando nuestros amigos, sus logros, mensajes y un sinfín de posibilidades adicionales más desde nuestro ordenador personal, y todo ello con un diseño muy similar a la nueva interfaz, con avatares y todo incluido.

Parece ser que, entre estas similitudes, incluye la preparación del sistema para la gran actualización que se haga para finales de año con la incorporación del sistema de "tramosos" y otras nuevas sorpresas. Y es que el servicio online de la plataforma de Microsoft mejora sus servicios con la intención de alcanzar el primer puesto del ranking en el mercado de los videojuegos. Méritos está haciendo al menos.



# EA se pone las pilas para 2010

## La compañía investiga nuevos mercados y modos de distribución

**L**a industria está viendo nuevas posibilidades de distribución para explotar los videojuegos, y apuesta por una difusión digital donde los juegos online son las grandes promesas para este cambio.

El hecho de que se consideren los videojuegos como servicios al alcance del jugador, hace que los procesos de distribución también sufran modificaciones. El producto hará que su expansión al mercado sea diferente, como consecuencia de ello el precio del producto final también tendrá cambios. Por este motivo, EA, y la serie de Tiger Woods en particular, está sirviendo como experimento para ver en este terreno la aceptación y la próxima entrega en PC se distribuirá por Internet.





## PEGI DE COLORES

**E**l PEGI es un término conocido por todos los amantes de los videojuegos, ya que es el indicativo que nos informa sobre la conveniencia de determinados juegos para según qué edades. Pues bien, a partir de ahora el PEGI además de por números, estará representado por colores identificativos que hará más sencillo diferenciar la edad recomendada para cada juego.



Pablo Juanarena.  
El 'speaker' de  
RADIO MARCA

### LANZAMIENTO

# Phantasy Star II en el bazar Xbox Live

Se podrá disfrutar al fin de título en Xbox Live.

**E**l anuncio de lanzar *Phantasy Star II* en el bazar de Xbox Live ya es una realidad a día de hoy, por 400 puntos de Microsoft, en una compilación que ya estaba disponible en la *Sonic's Ultimate Genesis Collection* que aparecía en el mercado hace meses. La noticia ha supuesto una alegría enorme para los fans, ya que por primera vez desde hace años pueden adquirir el título de forma independiente por un precio muy al alcance de nuestros bolsillos.



### LANZAMIENTO

## DJ HERO

80 mezclas en el esperado título para DJs.

**D***J Hero* sigue marcando furor en los adictos a la mezcla musical. Este nuevo título es el paso siguiente de la serie de videojuegos musicales. *DJ Hero* incluirá un nuevo periférico para nuestra Xbox 360, el cual nos dará la posibilidad de jugar con 80 mezclas posibles de su catálogo. Presentará una amplia selección de temas en exclusiva entre los cuales podemos encontrar temas de los conocidos y exitosos David Bowie, Nirvana, Gorillaz, Rick James, Eminem o Jay Z. No tenemos fecha de lanzamiento oficial, pero seguramente llegará a las tiendas a finales de este año o principios del que viene. Un juego imprescindible para los amantes de la saga.

## "Natal-idad"

**E**se es el nombre adecuado. Proyecto Natalidad. ¡Qué bonito suena! A que sí. Parece sacado de una película de ciencia ficción en la que se busque repoblar el planeta a base de embarazos continuados. Me imagino una voz enlatada al estilo de Constantino Romero que me dice: "Pablo, eres el único macho humano fértil. ¡Tienes que participar en el Proyecto Natalidad!". "Venga va, si no hay otra opción y me tengo que sacrificar por la humanidad pues palante". Qué fácil sería todo.

Y es fácil, pero no es ciencia ficción. Ya habrás visto el tráiler y los vídeos, así que ya sabes de qué te hablo. El mando eres tú. Vamos que la X es tu dedo meñique y LT es el pulgar izquierdo. Te mueves y en la pantalla alguien se mueve o te ve o lo que sea.

Pero hay alguien que no ha pensado en todas las consecuencias del PN. (Marcar bien las letras al leerlo para evitar malos entendidos). ¡Cuántos usos perversos puede tener el nuevo invento de Microsoft! No, no voy a hacer una enumeración. Prefiero dejar que tú, inteligente lector de Xbox360, dejes volar tu cabecita e imagines detenidamente todos los tipos de movimientos que podría detectar el PN en tu salón. Sí, estoy hablando precisamente de eso. Asusta, ¿eh?

**PD:** Microsoft tiene un problema. No ha contado con que todas las madres del mundo se plantan justo delante de la pantalla en los momentos más álgidos de cada partida. ¡Ríete tú de las 3 luces rojas!





**Joe Madureira, el artista tras...**

# Darksiders

## "Habrá tíos cachas, mujeres bonitas y malos muy chungos"

**T**odos los componentes de la redacción de la ROX somos fans del trabajo de Joe Madureira, uno de los ilustradores y dibujantes de cómics más fascinantes del panorama internacional. Este artista está enganchado a los videojuegos y, tras pasar por varios proyectos, como el impresionante MMORPG *Tabula Rasa*, es el responsable artístico de *Darksiders*, un juego que llegará, en breve, a Xbox 360. Hablamos con él de comics, videojuegos...

**> ¿Antes de estar en Vigil Games has estado involucrado en varios proyectos de videojuego, con un éxito moderado. ¿Esta vez es distinto?**

Todo en lo que he estado metido antes era algo bastante pequeño. Empecé con los cómics hace 15 o 16 años y desde entonces estos se han estado mezclando con los videojuegos. Mis proyectos... uno acabó cancelado, otro publicado por NC Soft y ahora, con *Darksiders*, empezamos con 8 personas y ahora hay más de 120. Se ha convertido en una locura.

**> Has pasado de hacer cómics al mundo de los videojuegos. ¿Por qué?**

Siempre he jugado a videojuegos desde que era pequeño, tuve 126 juegos de Mega Drive, antes Commodore 64 y Amiga. Incluso esta última la tuve pirateada para poder jugar a juegos europeos.

Por otra parte, el mundo del videojuego y del cómic tienen un punto en común que hacen que me hayan dicho con cierta frecuencia: 'oye deberías hacer un juego para nosotros'. Hasta que dije sí. Me encantan los juegos y siempre quise hacer uno, sólo que el momento no era el indicado. Este sí que es el proyecto correcto.

## "He jugado a videojuegos desde que era pequeño"

## "Los cómics y los juegos tienen puntos en común"

**> ¿Crees que es posible trasladar el lenguaje de los cómics a los videojuegos?**

Hay muchas cosas en que son parecidos. La gente lee cómic y juega a videojuegos son los mismos. Creo que todos los que conozco que leen cómics lo cumplen. Creo que la razón es que algunos de los elementos que hacen bueno a un cómic (como personajes fuertes, una buena historia, un estilo propio de cada hilo argumental...), eso también es un elemento indispensable de los grandes juegos. Cuando ves una película, lees un cómic o juegas a un juego el componente visual es muy importante, al mismo nivel que la historia. Muchas de las cosas que hacen divertidos a los cómics, también hacen divertidos a los videojuegos.

**> ¿Qué elementos de tus cómics anteriores has usado para *Darksiders*? ¿Algo de *Uncanny X-Men* o de *Northstar* (su primer trabajo) o...?**

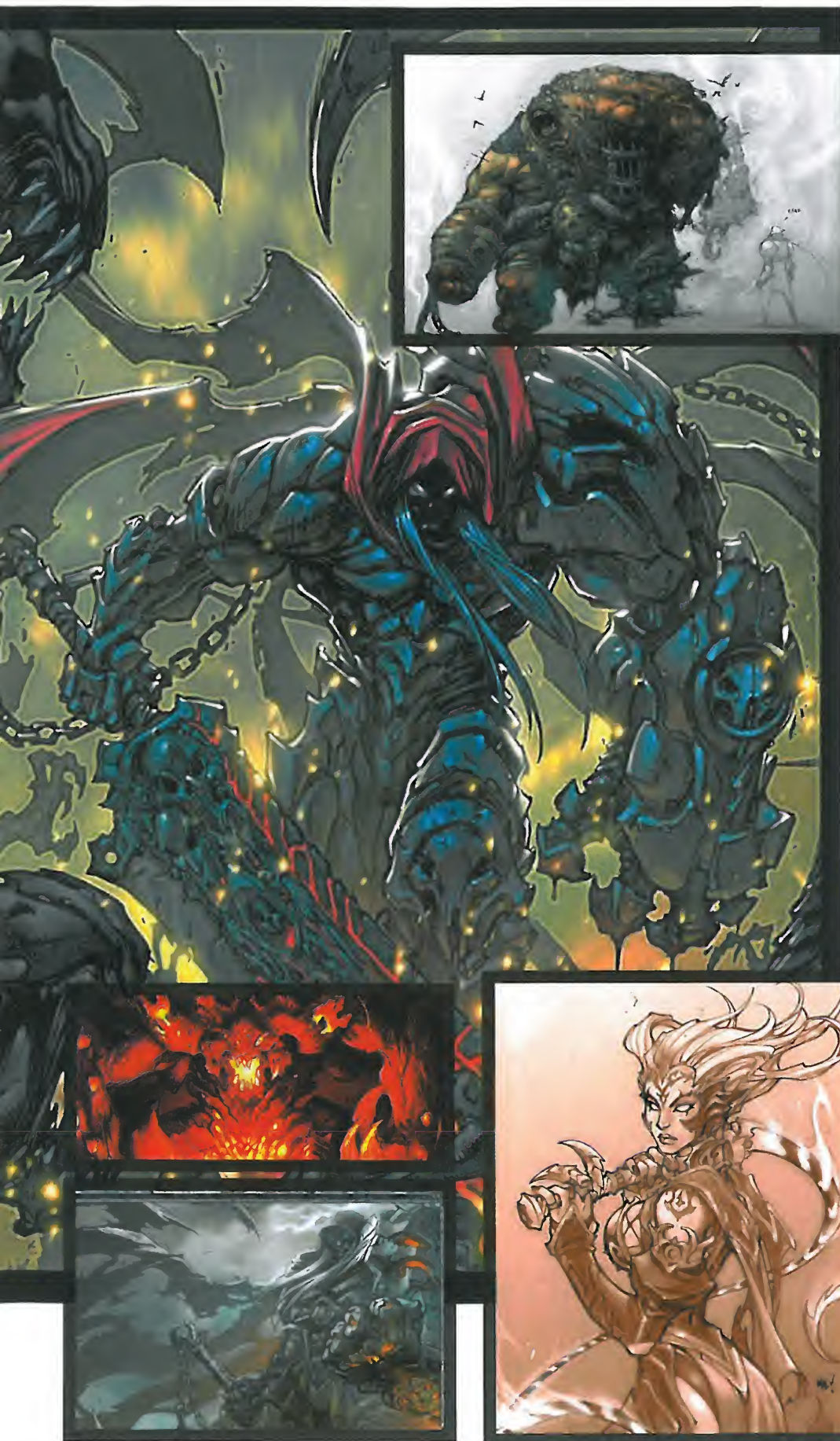
*Northstar*... Eso fue hace mucho tiempo. No creo que haya cogido nada de ellos. A lo largo de los años que he trabajado en cómics he hecho muchas cosas, pero cuando me puse con *Darksiders* lo que quería era hacer cosas que no había tenido la oportunidad de hacer. Nunca había tenido historias con demonios y ángeles, con lo que éste es un terreno nuevo para mí. Hay cosas que se parecen a alguno de mis trabajos anteriores, a personajes de Marvel, a villanos, personalidades de personajes... Eso sí que hemos tratado de captarlo en *Darksiders*. También he utilizado la manera de contar cosas de los cómics, donde tienes que contar mucho en unas pocas páginas y ser algo impactante.

**> ¿Cómo crees que la gente va a completar esta frase: "Joe Madureira está en este juego, tiene que ser...?"**

Loco...(risas) En serio, esperemos que piensen que va a ser bueno, pero creo que la gente que conoce mi trabajo sabe que me gusta hacer las cosas lo mejor posible y que habrá tíos cachas, mujeres bonitas y villanos muy malos. Pueden estar seguros de que las armas serán grandiosas, los músculos serán grandiosos, los monstruos serán grandiosos... Espero que eso piense la gente.

**> Has llegado a un punto de fama que lo que haces es 'Eso con Joe Madureira'. ¿Crees que eso marca tu trabajo?**





Es una ventaja tener seguidores y que estén atentos a lo que haces, pero por otro lado crea una presión con la que no tenía que lidiar cuando empecé a dibujar. Por ejemplo, *Darksiders* es mucho más que el juego de Joe Mad. Tiene una buena historia, un diseño extraordinario, mucho trabajo tras de sí. Además permitirá asociarse a personajes y seres que la gente siempre se imagina como los malos de la historia y eso es algo que pocas veces se ha visto. No va de salvar a la humanidad, sino de descubrir la verdad y conseguir venganza. La clave es crear algo que incluso si la gente no ha oído hablar jamás de mí, siga pasándose bien con ello, con la historia, con la acción.

## > ¿Has terminado con el mundo del cómic o volverás pronto?

Realmente es imposible estar metido en ambos mundos a la vez. Acabo de terminar Marvel Ultimate Series #3 el año pasado y fue un trabajo muy duro. Por ahora sólo quiero concentrarme en hacer buenos juegos y sacarlos adelante.

## > ¿Cuáles son tus juegos favoritos de los últimos cinco años?

*Shadow of the Colossus* fue uno de los grandes, también me gusta la saga *God of War*, *Twilight Princess* también fue excelente... Ahora estoy empezando a jugar a algunos juegos antiguos que me dejé en el tintero, RPGs en su mayoría.

## > ¿Cuáles son tus héroes o villanos favoritos del mundo de Marvel?

Spiderman siempre ha sido mi favorito desde pequeño, nunca me canso de leerlo. Sus películas no eran malas. En los villanos, me encanta Magneto.

## > Si hicieras una serie de cómics para DC, que personaje elegirías?

Uumh... Probablemente sería Batman. Es un gran personaje.







En cuanto a las descargas, no hace falta configurarlas para que se ejecuten mientras juegas. Puedes poner algo a descargar y, mientras, ejecutar un juego. Lo que sí puedes configurar son las descargas automáticas para, por ejemplo, descargar todas las nuevas demos según vayan apareciendo.



como *diversión interactiva* es el hecho de tener que ponerte los pantalones de gimnasia para poder disfrutar de un buen juego. Amigos míos, ¿no se dan cuenta de que al igual que yo existen muchas personas que prefieren coger su mando tranquilamente para echarse unos vicios con sus amigos sin tener que sudar la gota gorda con tanto movimiento? Yo cojo mi bicicleta todos los días al igual que voy al gimnasio, que el deporte es muy bueno, todo en su debido tiempo, pero si lo que quiero es disfrutar de un buen juego prefiero hacerlo sentado tranquilamente en mi sofá enchanchado al mando. Tan sólo espero que no todas las consolas decidan optar por éste camino, de hecho yo subiré al barco que no tome ese rumbo, ya sea Sony u otro cualquiera, aunque haya sido seguidor de Microsoft desde su primera Xbox.

Una buena reflexión, Javier. Pero habrá que esperar a verlo funcionando.



10 packs Star Ocean: The Last Hope  
Videojuego Xbox 360  
Banda Sonora Original  
Litografía Edición Limitada



**Concurso Battlestations Pacific**  
Llévate uno de los Battlestations Pacific que sorteamos. Manda un SMS con el texto **OXM PACIFIC al 5549**. (Precio del mensaje 1,2€ + IVA)



"TODO HÉROE BUSCA SU LEYENDA..."



*¡El videojuego  
más vendido en Japón  
para X360  
en 2008!*

Vuelve la saga de anime "Tales Of" en alta definición con "Tales Of Vesperia".

- La apasionante historia de un joven héroe embarcado en una lucha por la justicia, la verdad y la amistad.
- Personajes diseñados por el famoso dibujante de manga Kosuke Fujishima, creador de: "Ah! My Goddess" y "You're Under Arrest".
- Un motor para batallas en tiempo real que lo convierte en el juego de rol con las luchas más trepidantes, dinámicas y llenas de acción jamás creado.



XBOX 360

XBOX  
LIVE

Tales of Vesperia™ & © 2008 NAMCO BANDAI Games Inc.  
©KOSUKE FUJISHIMA. Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS  
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE,  
and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

**namco**





Top

**20**  
**Y MÁS... DEL E3 2009**

La feria más importante del mundo del videojuego ha vuelto a ser lo que era. Vuelve el espectáculo, con Xbox 360 como protagonista principal

Texto: Juan García, Javier De Pascual y Gustavo Maeso

**A** principios de junio tuvo lugar en Los Angeles un evento que cambiará la vida de muchos jugadores durante los próximos años. No nos referimos, obviamente, a la final de la NBA, sino al E3 de este año 2009, que ha conseguido devolver a los videojuegos al lugar de honor que le corresponde.

Fueron tres agotadores días de carreras por el Convention Center, una lucha continua por ver todos los juegos que se mostraron sobre la tupida moqueta. Todo comenzó con un día de

conferencias. Microsoft abrió la veda con un el aluvión de novedades que allí se vieron para Xbox 360: Halo Reach, Crackdown 2, Forza 3, Alan Wake, Splinter Cell Conviction... Pero entre todas ellas destacó Project Natal (echad un vistazo a las páginas 48-49), posiblemente el futuro de los videojuegos. Le siguieron las conferencias de Ubi Soft, con gran protagonismo de Assassins Creed 2 y Avatar, y la de Electronic Arts, que trató de embelesarnos con Mass Effect 2 y Brutal Legend (entre otros muchos). Eso fue el 1 de junio. La "fiesta"

empezó el 2, con la apertura de puertas del Convention Center y sus cientos de stands tratando de atraer la atención...

Pero eso es otra historia. Lo que queremos en estas páginas es contar las grandes novedades que vamos a jugar, no cómo vamos a hacerlo, ni nuestras aventuras en L.A. Por eso hemos confeccionado un top 20 con lo que más nos marcó de la cita. Muchos más fueron los juegos, pero tan sólo unos pocos tienen cabida. El resto os los iremos desgranando en sucesivos meses. Permaneced atentos, porque merece la pena.



# Alan Wake

El terror y la aventura elevados a la máxima potencia con el futuro juego del año en Xbox 360.

Cuando ya nadie daba una sola de las antiguas pesetas por el próximo juego de Remedy, Alan Wake hace acto de aparición para desterrar todos los malos augurios que le rondaban.

Como podéis leer en nuestro reportaje de portada, estamos ante lo mejor de la feria. Una sabia mezcla de elementos de terror y aventura clásica que se unen a una historia misteriosa y absorbente que promete ponernos los pelos como escarpas. Por lo que pudimos ver y jugar, acompañar a Alan Wake en la búsqueda y rescate de su mujer desaparecida va a ser una

experiencia digna de verse. Y más teniendo en cuenta el despliegue gráfico que promete poner en pantalla. Todo un puñetazo sobre la mesa para aquéllos que de alguna manera dudan de la potencia de la consola de Microsoft.

Y lo mejor es que más allá de nuevos retrasos, tiene una fecha definitiva e inamovible: primavera del año que viene, 2010. Por lo tanto de aquí a un año estaremos luchando contra la oscuridad que mora en el pueblo de Bright Falls.

Un juego exclusivo de nuestra consola que de verdad promete marcar un antes y un después en el mundo del videojuego.



"Alan Wake fue sin duda alguna el mejor juego del E3"



**PARA... FEBRERO DE 2010**



# Mass Effect 2

Shepard vuelve desde lo más profundo del vacío espacial, pero si se quedará o no depende de nosotros.

BioWare es de las pocas compañías que pueden presumir de tener dos títulos entre los más esperados del E3.

Mass Effect se anunció en su día como una trilogía y han cumplido su promesa, más allá de las mejoras gráficas (adiós a las horribles cargas de texturas) y lúdicas (mejor balance de clases, un ritmo de batalla más directo), para presentarnos un nuevo capítulo, con la historia donde la dejamos, y nuestro personaje recuperable si así lo deseamos. ¿Y qué

recuperamos? Las decisiones que hemos tomado, sobre todo, y su aspecto físico, aunque se están pensando en si dejarnos utilizar las habilidades que adquiriésemos (el nivel se reseteará por razones obvias). Porque por lo enseñado, podemos decir que este capítulo es mucho más dramático. Shepard ahora se une a Cerberus para evitar la extinción de la raza humana en una misión suicida. Según cómo encaremos esta nueva aventura, nuestro héroe podría morir definitivamente.



PARA... 10 DE NOVIEMBRE

# Modern Warfare 2

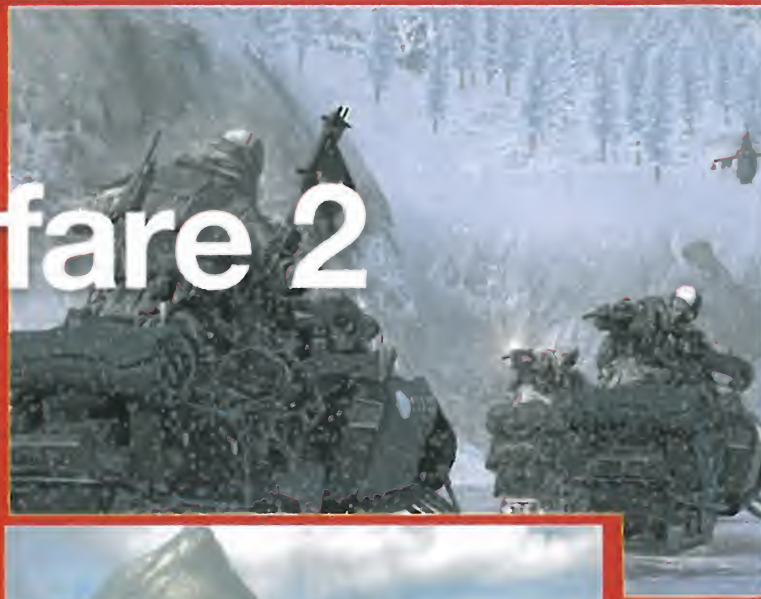
El mejor juego de guerra vuelve por sus fueros... Aún más espectacular, aún más divertido.

**P**ara cualquiera que jugase en su día a *Modern Warfare*, probablemente el shooter al que más se ha jugado y se sigue jugando a día de hoy,

Esta continuación será la respuesta a sus plegarias. Como secuela directa (sin *"Call of Duty"* acompañando al título) contiene todo lo que significó en su día la guerra moderna: un modo para un jugador fresco, endiabladamente frenético, adictivo e intenso, y un multijugador que probablemente sea el más sorprendente de esta generación. Los cambios no son tanto en concepción como en posibilidades de desarrollo. Niveles mucho más abiertos, secuencias con vehículos

espectaculares, así como un desarrollo propio de la mejor película de acción.

En el E3 vimos un nivel de lo más espectacular, donde comprobamos desde la mejora en el modelado de los personajes (con sombras dinámicas y un detalle casi enfermizo tanto en rostro como indumentaria) hasta esa mayor libertad de acción que se nos propone gracias a la optimización en el uso de Xbox 360. Pocas veces antes, sabiendo que nos vamos a encontrar 'más de lo mismo' en una secuela, nos habíamos sentido tan afortunados. Y eso que todavía no se sabe nada de los modos multijugador, que prometen ser apoteósicos hasta el punto de marcar un hito.



"Modern Warfare 2 es la respuesta a nuestras plegarias"

PARA... POR CONFIRMAR

# MGS Rising

La exclusiva más famosa de Sony da el salto a Xbox 360 con un juego sin Snake y con mucha acción.

**F**ue uno de los grandes bombazos de la conferencia de Microsoft. La saga Metal Gear se pasa a Xbox 360 con este juego protagonizado por Raiden.

Cambia la coetilla de "Tactical Espionage Action" por "Lightning Bolt Action" lo que deja entrever las intenciones de Kojima Productions con este aún misterioso título. A

buen seguro que nos vamos a encontrar con un juego al más puro estilo *Devil May Cry* con Raiden (protá de esta entrega) repartiendo mandobles a diestro y siniestro. De lo que si podemos estar seguros es de que el hilo argumental no se alejará demasiado de los temas que siempre han hecho tan especial a esta saga, con lo que a buen seguro habrá conspiraciones y sorpresas.





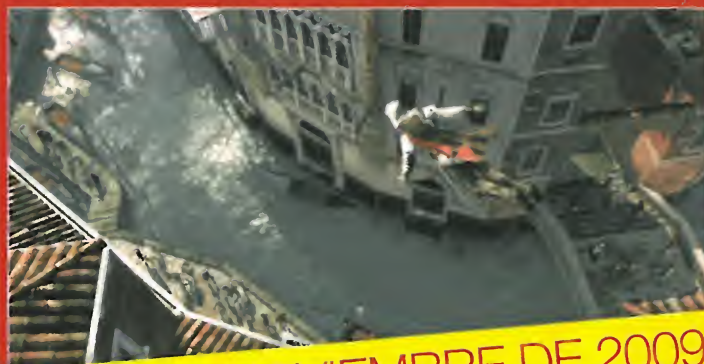
# Assassins Creed 2

Los asesinos también pasean por las calles de la Venecia renacentista.

**E**s otro de esos juegos que no necesitan presentación y cuyo nombre causa revuelo y expectación en casi cualquier jugador. Pudimos probarlo en Los Angeles.

Ezio, el protagonista de esta secuela, promete mejorar en todos los aspectos las aventuras de Altair. Mayor libertad de elección en los objetivos, mejoras en la inteligencia

artificial de enemigos y muchedumbres, mayor variedad de objetivos y progresión del personaje... Esto unido a la ambientación única que supone la Italia renacentista, con cameos de personajes históricos de la talla de Leonardo Da Vinci o Maquiavelo, hacen que no esperemos más que cosas buenas de esta nueva producción de Ubi Soft Montreal.



**PARA... NOVIEMBRE DE 2009**



**PARA... 27 DE OCTUBRE**

# Forza 3

El mundo del motor como nunca antes se había visto.

**O**tra de las sorpresas que dejó la conferencia de Microsoft y uno de los juegos más esperados por el gran público.

Un simulador de carreras serio que pretende ser accesible hasta para los menos entrenados con el mando en las manos. Sus números

abruman: 400 coches de 50 marcas, más de 100 circuitos, 200 eventos en el modo para un jugador, 10 veces más polígonos por vehículo que en Forza 2 y una resolución de texturas 4 veces superior. Por si esto no fuera suficiente la atención al detalle de los chicos de Turn 10 Studio promete llegar más lejos de lo que nunca se ha visto en un videojuego de carreras. El mejor ejemplo es la inclusión de la flexibilidad en los neumáticos para controlar la adherencia de nuestro coche a la carretera. El juego de coches más completo que existirá en el mercado en el momento que salga a la venta.

# Bioshock 2

De vuelta a la decadente Rapture en la piel del primer Big Daddy.

**A**unque no ha sido ninguna sorpresa, si que se ha colocado por méritos propios entre los mejores del E3. Durante la feria tuvimos ocasión de ver tanto el modo para un jugador como el online. Estará a la altura del original. Por si alguien se perdió nuestro reciente avance, seremos el Big

Daddy original, que puede usar plásmidos y mejoras genéticas varias. El escenario sigue siendo Rapture para todos sus modos de juego.

Se trata de un juego realmente sólido, que sigue teniendo ese 'halo' retro característico. Una apuesta segura de cara a las navidades para los fans de los shooters.



**PARA... OTOÑO DE 2009**



# Splintel Cell Conviction

El nuevo Sam Fisher amenaza con descubrir todos tus secretos.

Otro de los 'desaparecidos' que ya se daban casi por muertos. Reapareció con nuevo look y apariencia para sorprender a propios y extraños.

El juego de sigilo de UbiSoft ha cambiado y donde antes mostraba a un Sam Fisher con barba y dejado, ahora se muestra a un héroe de mediana edad con el único objetivo

de encontrar al asesino de su hija. La intención del estudio es crear un *Splinter Cell* más accesible, lo que se traduce en más momentos de acción y una mayor espectacularidad para las acciones de nuestro espía favorito. Los controles también se han simplificado, no así sus posibilidades, puesto que por lo que pudimos ver, ya querría Bond hacer lo que aquí hace Sam Fisher.



PARA... OCTUBRE DE 2009



PARA... 20 DE OCTUBRE

# Dragon Age

Un mundo medieval, pero cruel, como el nuestro. Y con dragones.

Teniendo en cuenta que probablemente habremos del *Baldur's Gate* para esta generación, *Dragon Age: Origins* llama la atención, y bastante.

El sello de BioWare se muestra aquí en el sentido clásico de la palabra: diálogos con múltiples decisiones a tomar y (desgarradoras en ocasiones, en otras más que

apetecibles), un sistema de batalla complejo y completo (en Xbox 360, por desgracia, sin opción "pause and play", por lo que pierde un poco su sentido estratégico), y ante todo un mundo que se abre ante nosotros para que experimentemos en él, con múltiples hilos argumentales y finales. Vamos, puro BioWare, esta vez con armadura de hojalata y espadón en mano.

# The Beatles

Música con mucho Peace & Love.

Curioso por parte de Harmonix poner el nombre de su saga al final del nombre.

Quizás sepan que Los Beatles le queda demasiado grande a cualquiera, o quizás sea su sentida manera de hacer reverencia a uno de

los grupos más influyentes de los últimos cien años. En general, todo el título lo es: un modo carrera con enfoque documental, entrañable y divertido a partes iguales, con los temas míticos de la banda; instrumentos que son réplicas de los míticos usados por Paul McCartney, John Lennon, Ringo Starr y George Harrison con ese toque entrañable; nuevas armonías vocales para que hasta tres personas canten... (haciendo posible que hasta seis jugadores jueguen simultáneamente al juego) Imposible que no se te salte la lagrimita si eres amante de la música.



PARA... 9 DE SEPTIEMBRE



# Final Fantasy XIII

El primer capítulo en Xbox 360, el nuevo empuje a la saga.

**R**ecordaremos siempre el momento en el que supimos que este juego llegaría a Xbox 360.

El J-RPG por excelencia tiene por nombre Final Fantasy, y ahora, por fin, contaremos con el siguiente capítulo de la saga en nuestra consola desde *Final Fantasy XI* Online, y uno de los más esperados desde su anuncio hace tres años. La

historia, de marco futurista, nos pondrá en el papel de una mujer con nombre en clave Lightning, de la cual no se sabe apenas nada. El sistema de combate, según lo mostrado en los distintos tráilers, será más cinematográfico que nunca. Pero, más allá de eso, todo es un misterio. Excepto el hecho de que lo tendremos en nuestro país al mismo tiempo que la versión para PS3.



**PARA... 2010**



**PARA... 17 DE NOVIEMBRE**

# Left for Dead 2

Esta vez los muertos vivientes se dan un paseo por Nueva Orleans.

**U**no de los juegos multijugador de mayor éxito de la pasada campaña va a tener una continuación inmediata.

Esto ha hecho una parte de los fans se lleven las manos a la cabeza (por lo precipitado del anuncio), mientras el resto se frota las manos. Nosotros hemos podido jugarlo y no hacemos

más que aplaudir esta nueva masacre zombi. Nuevas campañas, tipos de infectado, personajes y un argumento que tratará de explicar mejor el origen de este apocalipsis zombi.

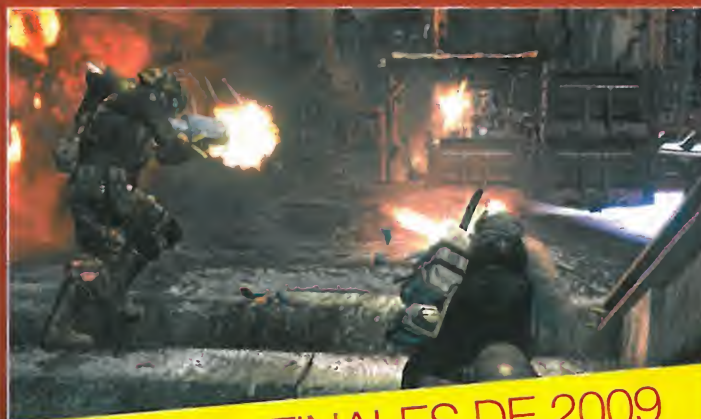
Un aspecto similar, pero muchas horas de diversión con un buen puñado de mejoras jugables para justificar su lanzamiento.

# Lost Planet 2

De vuelta al planeta perdido, con ganas de repartir más plomo.

**A**unque ya no se trate de un juego exclusivo para Xbox 360, estamos ante uno de los futuros 'must have' dentro del género de la acción en tercera persona. Han pasado 10 años desde los hechos narrados en la primera parte y la nieve se ha fundido para dejar paso a tupidas junglas y ricos

manglares. En cambio, más allá de la ambientación, seguimos encontrando una jugabilidad similar con nuevos protagonistas. La gran novedad que tuvimos la oportunidad de probar fue el modo cooperativo durante la aventura principal. Da un nuevo significado a eso de cooperar para acabar con enemigos del tamaño de un edificio.



**PARA... FINALES DE 2009**

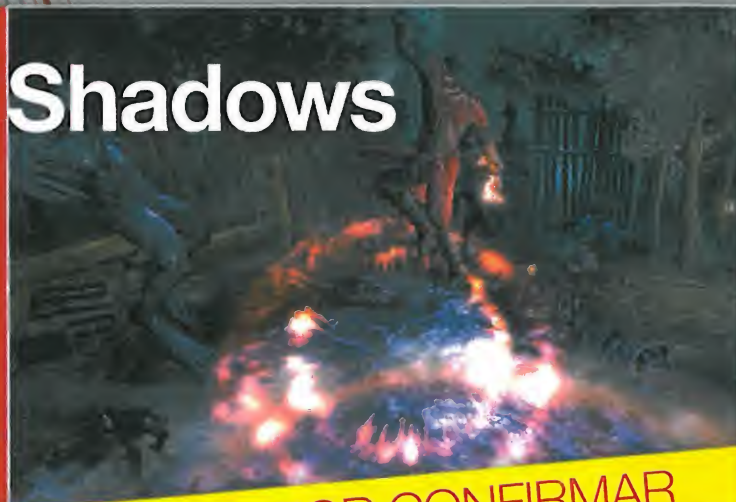


# Castlevania Lord of Shadows

Un Castlevania desarrollado íntegramente en nuestro país gracias al deseo de Kojima

**E**stamos hablando de una de las sagas con más solera del mundo de los videojuegos, que trata de reinventarse con una vuelta de tuerca completamente inesperada. Para empezar esta siendo desarrollado por los madrileños de Mercury Steam. Su productor es el mismísimo Hideo Kojima y por si esto fuera poco, parece que se alejará de

la jugabilidad clásica de la saga para convertirse en un juego de acción de esos con multitud de combos y magias y golpes especiales. Parece que Konami pretende adaptar sus sagas a los nuevos tiempos y no se contenta con seguir haciendo más de lo mismo. El argumento gira en torno a la búsqueda de una máscara capaz de resucitar a los muertos...



**PARA... POR CONFIRMAR**



**PARA... 22 DE SEPTIEMBRE**

# Halo ODST

La archiconocida saga Halo se muestra capaz de sobrevivir sin la ayuda del Jefe Maestro

**O**riginalmente se entendía como una expansión que no necesitaba el disco de *Halo 3*. Desde el E3 se le considera un juego completo, capaz de atraer la atención del gran público. Al menos eso se extrae de las encuestas posteriores al evento, que sitúan a *Halo ODST* como el más

esperado del año. Su modo historia será corto, pero intenso mezclando sigilo, acción y algo de estrategia, en la piel de un soldado de 'a pie'. En el multijugador, incluye un modo cooperativo que nos recordó poderosamente al 'Horda' de *Gears of War*. Parece que definitivamente apunta alto, y su lanzamiento será justo después del verano.

# Brink

¿Un shooter multijugador con una buena historia?

**P**rácticamente desconocido hasta la feria, Brink ha sido la gran sorpresa que se tenía guardada Bethesda.

Los chicos de Splash Damage, creadores de *Quake Wars*, nos han sorprendido en su paso a consolas con un shooter diferente, teniendo

en cuenta a todos los públicos pero sin dejar de ser exigente. Y, sobre todo, con una historia que nos pone en una guerra civil en el Arca, un paraíso del desarrollo sostenible corrompido (¿a alguien más le recuerda a *Bioshock*?). Así, nos veremos entre dos facciones, la resistencia y la seguridad de la isla, en un sistema de misiones dinámico que nos ofrecerá encargos a cambio de experiencia para mejorar a nuestro personaje. Con cuatro únicas clases muy completas, un aspecto gráfico espectacular y un estudio de renombre detrás, es imposible no dar 'brinkos' de alegría.



**PARA... PRIMAVERA DE 2010**



## Split Second



Parece que Disney se empieza a tomar en serio esto de los videojuegos

**U**no de los tapados que mejor sabor de boca dejó fue este arcade de conducción de Black Rock Studios, producido por Disney.

Se trata de una refrescante mezcla entre el estilo arcade de *Ridge Racer* y la potencia de cualquier juego de la saga

*Burnout*, sólo que usando el escenario como arma para acabar con los rivales. Un espectáculo en estado puro que hace uso de toda la potencia de Xbox 360 para mostrarnos en pantalla explosiones épicas, decenas de objetos en movimiento, detallados coches y ni rastro de ralentizaciones.



Una verdadera revolución con mesa de mezclas incluida para los fanáticos

**D**esde Marvin Gaye hasta 50 Cent, las 100 canciones que contiene *DJ Hero* prometen darnos sesiones de 'scratching' y demás cabriolas del discjockey del más puro estio de la saga. Podremos hacer cross-fades, beat match, añadirle efectos a los temas, e incluso coger guitarra y

micro y hacer un pequeño grupo. Sumémosle a esto modos competitivos, cooperativos, los 'clubs' y discotecas más elitistas del planeta, y tenemos como resultado una entrega interesante y, sobre todo, diferente en concepción. Una nueva saga que promete dar mucha guerra.



## Tekken 6

La saga de las toñas regresa más burra que nunca a nuestras consolas

**L**a última entrega del torneo del puño de hierro también hará su debut en la consola de Microsoft esta misma temporada navideña. La lucha técnica de esta saga de Namco Bandai promete un buen puñado de modos de juego, entre los que destaca el

nuevo Tekken Force, un beat 'em up para dos jugadores dentro de este juego de lucha uno contra uno. Y además, contará con la cifra de personajes más elevada hasta la fecha, un total de 42. A las estrellas de siempre se unen seis nuevos Candidatos al cetro del torneo. Un récord.



## Brutal Legend

Con el poder del metal repartiendo galletas a los demonios del Averno

**T**im Schaffer es uno de esos genios que destacan por sus ideas y su original manera de ver la vida. Brutal Legend es la extensión de su pensamiento. Delirante y perfecto. Se trata de un juego que no necesita de virtuosismos técnicos para ser interesantes,

sino que genera interés por lo que es. Una historia de mamporros en la que un heavy tiene que luchar contra miles de criaturas infernales a base de hachazos y similares. Su punto fuerte es su ambientación heavy metal y su exagerado sentido del humor con Jack Black como prota.



## LOS MEJORES DEL E3

# Premios

Siempre hay juegos buenos, regulares y malos. Hasta en un evento como el E3. Los malos se olvidan, los buenos deben ser premiados.

**E**l resurgir del E3 este año merece que otorguemos unos premios a los mejores del evento. Y es que ser malo es fácil, pero apuntar a la cumbre es un ejercicio de sacrificio que merece una recompensa.

Hablando de videojuegos, el premio al esfuerzo suele ser unas buenas cifras de ventas, pero en este caso, que quedan muchos meses para el

lanzamiento de la mayor parte de juegos, no está de más que los mejores se lleven un galardón a la altura de las circunstancias. Para decidir los ganadores en cada categoría hemos realizado una votación secreta la mayor parte de los miembros de la redacción. Los resultados, aunque no sorprenderán demasiado, son un buen indicador de los títulos que debemos seguir la pista los próximos meses.

### MEJOR JUEGO

#### Alan Wake

Editora: Microsoft  
Desarrolladora: Remedy  
Lanzamiento: Primavera 2010  
A destacar: ¡Existe!



#### FINALISTAS

Splinter Cell: Conviction, Modern Warfare 2 y Mass Effect 2

### MAYOR SORPRESA

#### Project Natal

Aunque esta categoría debería pertenecer al anuncio más sorprendente, Project Natal se lo lleva.



#### FINALISTAS

Metal Gear Solid Rising, Left 4 Dead 2 y Crackdown 2

### MEJOR COMPAÑÍA

#### Microsoft

La compañía de Redmond firmó la conferencia de E3 más espectacular jamás vista, con grandes sorpresas.



#### FINALISTAS

Activision, Ubi Soft y Electronic Arts

### MEJOR DESCARGABLE

#### Shadow Complex

Editora: Microsoft  
Desarrolladora: Epic  
Lanzamiento: Verano 2009



#### FINALISTAS

Marvel Vs Capcom 2, TMNT y Battlefield 1943

### MAYOR HYPE

#### MGS Rising

Editora: Konami  
Desarrolladora: Kojima Prod.  
Lanzamiento: Por confirmar



#### FINALISTAS

Alan Wake, Forza 3 y Asassins Creed 2

### EL TAPADO

#### Splinter Cell Conviction

Editora: UbiSoft  
Desarrolladora: UbiSoft  
Lanzamiento: Otoño de 2009



#### FINALISTAS

Brink, Split Second, Just Cause 2



XBOX LIVE ESTÁ QUE ARDE

# E3 Arcade

No sólo hubo grandes anuncios sobre juegos completos, los arcades siguen estando de moda, y lo que queda

La red de descarga de juego online de Microsoft está de enhorabuena. No sólo no para de recibir todos los miércoles nuevos juegos, sino que sube el listón con un buen puñado de lanzamientos a la altura de los mejores juegos completos.

El más destacable es *Shadow Complex*, la gran apuesta de Epic para este mismo verano. Un juego de acción bidimensional al estilo de los viejos *Metroid*.

Le escoltan revisiones de clásicos como el remake de la recreativa de las *Tortugas Ninja*, *Marvel Vs Capcom 2* o *Battlefield 1943* (que es un remake de *Battlefield 1942*). Todos ellos con una puesta al día a la altura de Xbox 360. Pero además también contaremos con títulos originales, como *Trine*, que se cambia de bando para ser exclusivo de Xbox 360, *Splosion Man*, un delirante plataformas o *Trial HD*, donde pondremos a prueba nuestra habilidad para superar pistas de motocross. Muchos de estos llegarán durante el presente verano, sólo queda saber sus precios para tirarse de cabeza a por ellos.



Shadow Complex, la gran sorpresa de XBLA.



Las Tortugas Ninja vuelven con un remake.



Splosion Man, plataformas de lujo.



Giant Ball  
65.33 meters



**Scott Steinberg**

Creador de la serie *Players Only* ([www.digitaltrends.com/playersonly](http://www.digitaltrends.com/playersonly)) y autor de *Get Rich Playing Games* ([www.getrichgaming.com](http://www.getrichgaming.com)) y [www.TheVideoGameExpert.com](http://www.TheVideoGameExpert.com)

## Un futuro prometedor

Dado el retorno de las chicas ligeras de ropa a los stands y el atronador sonido de los stands con sus luces estroboscópicas a máxima potencia, se podría decir que la temática del E3 de este año ha sido la Decadencia (o los implantes de silicona). Gracias a Dios, cuando consigues mirar más allá de las pequeñísimas indumentarias y tus ojos traspasan las paredes HD de 7 metros, ves algo más: nuevas formas de jugar.

Los tres fabricantes de consolas han anunciado algo en este sentido. Y se puede ver que esa nueva idea de buscar nuevas formas de control han repercutido en cosas como el control con sensor de movimiento de Sony, el accesorio de precisión Wii Motion Plus que Nintendo incorpora para mejorar el seguimiento de movimientos y el rompedor Proyecto Natal de Microsoft. Así como un montón de juegos con sus propios mandos personalizados (por ejemplo, DJ Hero y los giradiscos falsos para nuestro scratch casero, Tony Hawk y su tabla interactiva o el propio Wii Fit Plus con la balance board) que vienen a hablar de lo mismo: nuevos controles. Pero el concepto que está detrás de todo esto es una llamada a esa audiencia que, por sí misma, no se consideraría demasiado entusiasta de los videojuegos, una audiencia que promete revolucionar la industria.

La creciente aparición de títulos en géneros como el casual y el fitness, títulos mucho más cortos, más baratos gracias a la aparición de plataformas de descarga como el iPhone y otras plataformas de distribución digital como PlayStation Network y Xbox Live Arcade, y la proliferación de MMOs gratuitos y juegos en Flash no hacen sino indicarnos que, de repente, todo el mundo es un jugón.

Encontrar nuevas formas de ofrecer entretenimiento digital que exploran un espectro más amplio de la realidad, que establecen diálogos con todo tipo de intereses y géneros y que llegan a paliar las necesidades de un rango más diverso de presupuestos y agendas individuales, hace que todo el mundo salga ganando. Si por algo puede ser recordada la temporada '09/'10 es por cómo el propio medio de los videojuegos pasó a convertirse definitivamente en una expresión de cultura pop más, algo en lo que hay que estar metido.



## Y MUCHO MÁS...

Y además todos estos juegazos (y unos cuantos que nos dejamos fuera).



### MAFIA 2

Editora: Take 2  
Desarrolladora: 2k Games  
Lanzamiento: 2010  
¿Y a mi qué?: Una historia de mafiosos densa y con gráficos espectaculares.



### GUITAR HERO 5

Editora: Activision  
Desarrolladora: Neversoft  
Lanzamiento: 1 de septiembre  
¿Y a mi qué?: Si te juegas con amigos, GH 5 es ahora más party game que nunca.



### MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2

Editora: Activision  
Desarrolladora: Vicarious Visions  
Lanzamiento: Otoño de 2009  
¿Y a mi qué?: Los fans del cómic no se pueden perder la adaptación de Civil War.



### NEED FOR SPEED SHIFT

Editora: Electronic Arts  
Desarrolladora: Slightly Mad Studios  
Lanzamiento: 17 de septiembre  
¿Y a mi qué?: Los mejores coches, esta vez sin toques arcade y en circuito.



### NIER

Editora: Square-Enix  
Desarrolladora: Cavia  
Lanzamiento: 2010  
¿Y a mi qué?: Es de Square, ¿que más necesitas?



### HALO REACH

Editora: Microsoft  
Desarrolladora: Bungie  
Lanzamiento: Otoño de 2010  
¿Y a mi qué?: La próxima entrega de la saga fetiche de Xbox. Bombazo seguro.



### FIFA 10

Editora: Electronic Arts  
Desarrolladora: EA Sports  
Lanzamiento: 2 de octubre  
¿Y a mi qué?: El mejor simulador de fútbol se vuelve aún mejor.



### RUSE

Editora: Ubi Soft  
Desarrolladora: Eugen Systems  
Lanzamiento: Otoño de 2009  
¿Y a mi qué?: Un juego de estrategia distinto, casi como un juego de mesa.



### DRAGON BALL RAGING BLAST

Editora: Namco Bandai  
Desarrolladora: Dimps  
Lanzamiento: Otoño de 2009  
¿Y a mi qué?: La oportunidad de redimirse de la anterior entrega.



### DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION

Editora: Namco Bandai  
Desarrolladora: Volatile Games  
Lanzamiento: Otoño de 2009  
¿Y a mi qué?: Un shooter en el que podremos manejar a un perro... ¡Un perro!



### TONY HAWK RIDE

Editora: Activision  
Desarrolladora: Robomodo  
Lanzamiento: Otoño 2009  
¿Y a mi qué?: Vendrá con una tabla a modo de periférico, merece la pena.



### WET

Editora: Por determinar  
Desarrolladora: Bethesda  
Lanzamiento: 2009  
¿Y a mi qué?: Una aventura de acción que promete tener un estilo único.





## IL-2 STURMOVIK

Editora: Digital Bros  
Desarrolladora: 1C company  
Lanzamiento: 2009  
¿Y a mi qué?: El mejor simulador de aviones de la presente generación.



## ALIENS VS PREDATOR

Editora: Sega  
Desarrolladora: Rebellion  
Lanzamiento: Primer trimestre de 2010  
¿Y a mi qué?: Pinta genial, casi a la altura del original en Atari Jaguar.



## ALPHA PROTOCOL

Editora: Sega  
Desarrolladora: Obsidian Ent.  
Lanzamiento: Octubre 2009  
¿Y a mi qué?: Rol y acción en la que nosotros elegimos cada solución.



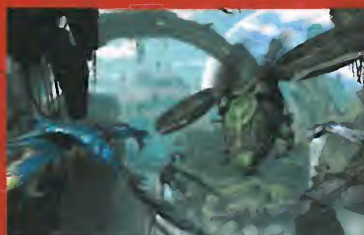
## ALL POINTS BULLETIN

Editora: Electronic Arts  
Desarrolladora: Realtime Worlds  
Lanzamiento: 2010  
¿Y a mi qué?: Cien jugadores simultáneos en una ciudad al estilo Grand Theft Auto.



## ARMY OF TWO: 40TH DAY

Editora: Electronic Arts  
Desarrolladora: EA games  
Lanzamiento: Diciembre de 2009  
¿Y a mi qué?: Uno de los mejores para jugar cooperativo con un amigo.



## AVATAR

Editora: Ubi Soft  
Desarrolladora: Ubi Soft  
Lanzamiento: 2010  
¿Y a mi qué?: Posiblemente el primer juego que no envidie a su película.



## DANTE'S INFERNO

Editora: Electronic Arts  
Desarrolladora: Visceral Games  
Lanzamiento: Otoño de 2009  
¿Y a mi qué?: Un yo contra el barrio basado en la Divina Comedia. Brutal.



## BORDERLANDS

Editora: Take 2  
Desarrolladora: Gearbox Soft.  
Lanzamiento: Octubre de 2009  
¿Y a mi qué?: Mad Max con la friolera de hasta 600.000 armas diferentes.



## SINGULARITY

Editora: Activision  
Desarrolladora: Raven Soft.  
Lanzamiento: 2009  
¿Y a mi qué?: Viajes en el tiempo y conspiraciones. Y mucho plomo también.



## HOMEFRONT

Editora: THQ  
Desarrolladora: Kaos Studios  
Lanzamiento: Por determinar  
¿Y a mi qué?: Los Estados Unidos invadidos por Corea ¿tentador?



## DARKSIDERS

Editora: THQ  
Desarrolladora: Vigil Games  
Lanzamiento: 1 de enero de 2010  
¿Y a mi qué?: El día del juicio final desde el lado de los malos.

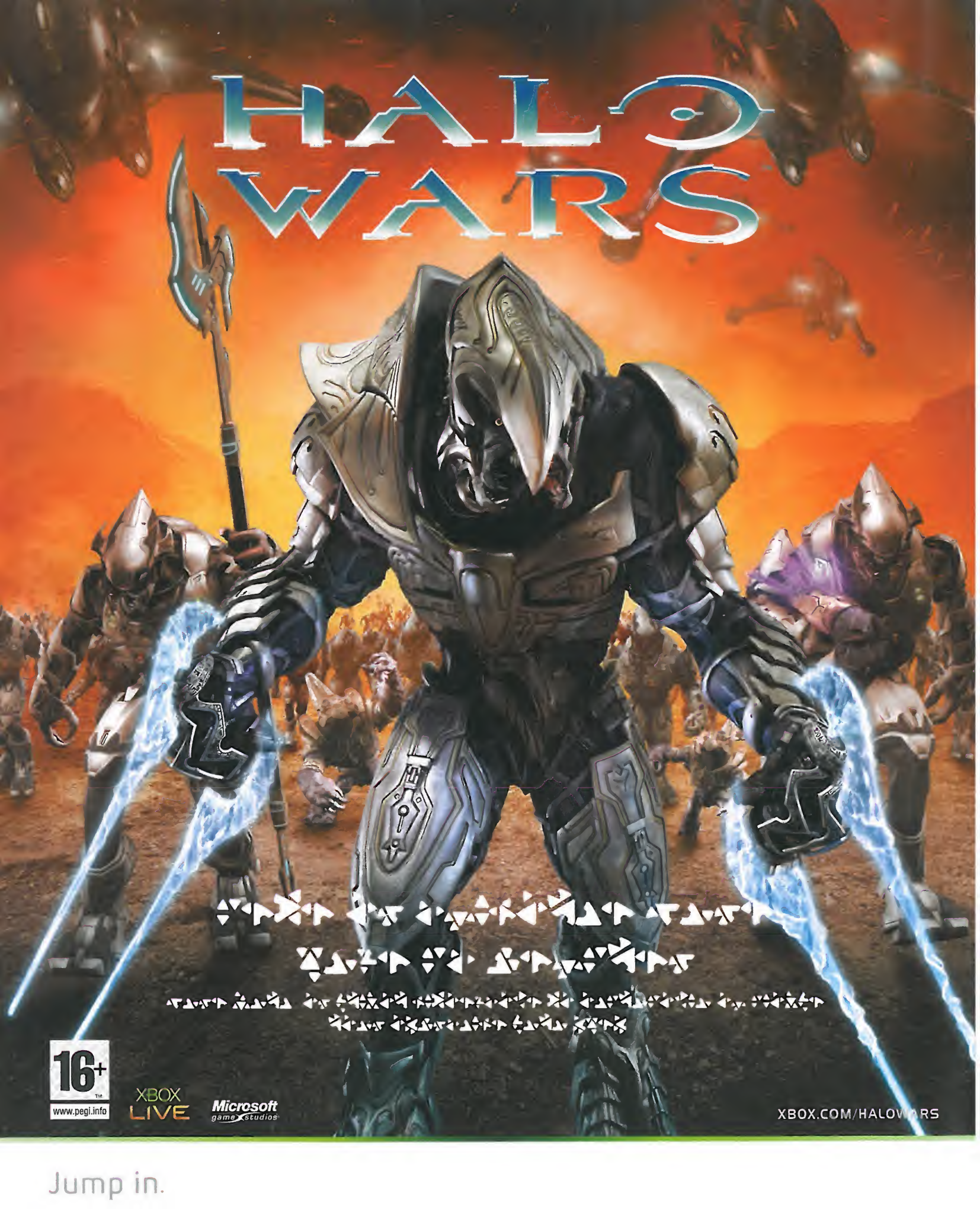


## DIRT 2

Editora: Codemasters  
Desarrolladora: Codemasters  
Lanzamiento: Septiembre de 2009  
¿Y a mi qué?: Posiblemente el mejor juego de rallyes jamás creado.



# HALO WARs



HALO  
WARs

16+  
www.pegi.info

XBOX  
LIVE

Microsoft  
game studios

XBOX.COM/HALOWARS

Jump in.



# HALO WARS

## TODO EL UNIVERSO HALO BAJO TU CONTROL

HALO WARS, EL PRIMER VIDEOJUEGO DE ESTRATEGIA EN  
TIEMPO REAL EXCLUSIVO PARA XBOX 360

16+  
www.pegi.info

XBOX  
LIVE

Microsoft  
game studios

[XBOX.COM/HALOWARS](http://XBOX.COM/HALOWARS)

XBOX 360



# Project Natal

Microsoft ha dejado al mundo con la boca abierta tras su conferencia del E3 2009, dotando a 360 de una nueva forma de entender los juegos. ¡Bienvenidos al futuro!

Escribe: Gustavo Maeso

**H**ace ya más de un año que se venía rumoreando la posibilidad de que Microsoft presentara un mando de control a lo 'Wii' para Xbox 360. Y, nada más lejos de la realidad. Una copia del Wiimote es lo que ha presentado Sony para su PS3. Lo que ha hecho Microsoft es indicarle a la industria cuál es el futuro de los videojuegos. El control y la interacción total con la experiencia 360 se hará sin necesidad de mando alguno.

La conferencia de prensa de Xbox 360 previa al E3 2009 dejó claro que la consola de Microsoft le ha vuelto a dar un par de bofetadas a la competencia. Primero por el impresionante catálogo de nuevos títulos, por los nuevos servicios online que se incorporan a Xbox Live... pero el momento estrella llegó con *Project Natal*. Una tecnología que rompe barreras: reconocimiento facial y de voz, interacción total con la consola tan sólo moviendo el cuerpo frente al televisor... impresionante.

Steven Spielberg alucina con la tecnología de 360.





# Project Natal

**XBOX**  
maniac.es

Del foro de  
XBOXMANIAC.ES

## Sobre Project Natal

**A** mi no me da miedo que estas nuevas tecnologías vayan a suplantar el uso de los videojuegos para siempre, más que nada porque es improbable que esto ocurra, al menos a corto plazo. Yo también soy muy clásico, muy nostálgico, y he vivido los mejores momentos de casi todas las grandes compañías, y no cambio el pad de toda la vida por nada. Pero también entiendo que este sector, como cualquier otra cosa, tiene que evolucionar según pasan los años. Al principio estas tecnologías no acaban de asentarse en el mercado porque son más bien un "experimento" para ver como reacciona el usuario, para luego ir puliéndolo poquito a poco hasta que se acabe convirtiendo en un estándar. No obstante, creo que con este tipo de funciones pasará exactamente igual que con el juego online, es decir, que no eliminará la forma con la que jugamos hoy en día, la tradicional, si no que será un complemento más a la misma y una opción más que el usuario podrá elegir a su antojo."

(Por VIRUS)

"Ahí le has dao, salaete! Por eso, algunos conservamos todas y cada una de las consolas que han pasado por nuestras manos, las mimamos, las limpiamos... Demos la bienvenida, por mucho que nos cueste, a los videojuegos de las nuevas generaciones. Las que están naciendo de la Wii y la DS. Las de lo que sea rentable y haga que la rueda siga girando. Si en lugar de jugar videojuegos fuéramos ideólogos ociales, esto se convertiría en un movimiento a lo punk y habría revueltas como ninguna otra (somos legión). Pero tranquilos, que el sillón y el 5.1 aún funcionan." (Por SIRBRUCE).

¿Ves una pelota? Golpéala con tu cuerpo.

Peter Molyneux nos sorprendió con su 'Project Milo'.

*Project Natal* es el primer sensor en todo el mundo que utiliza una cámara de video, sensor de profundidad, micrófono y un procesador que administra el software, todo desde el mismo aparato. A diferencia de las cámaras en 2 dimensiones, *Project Natal* analiza en 3 dimensiones los movimientos de todo el cuerpo al tiempo que introduce los comandos, la orientación del movimiento o incluso el tono de voz. Además *Project Natal* no depende de la luz. Puede reconocerte con sólo mirarte a la cara, y no sólo reacciona a palabras clave, sino que entiende lo que estás diciendo. Llama a los jugadores en un partido de fútbol y ellos responderán. ¿Quieres acceder a tu perfil de Xbox Live? Sólo tienes que ponerte delante del sensor. Las posibilidades son impresionantes.

Y lo mejor de todo es que, detrás de esta tecnología ya hay trabajando genios y visionarios de la talla de Steven Spielberg o Peter Molyneux (las demos de *Project Milo* nos ha dejado sin palabras). El futuro es este y ya existe, sólo en 360.

"Con Natal nos hemos metido, literalmente, dentro del juego"

David Muñoz, de Estopa, probando Project Natal.

¿Sunoda nos desveló las avallas de 'Natal'.





# FORZA 3



El mundo de las carreras se viste de punta en blanco para recibir a su nuevo y flamante profeta. Hagan paso a Forza.


**E**ra un secreto a voces, el simulador de conducción más completo de Xbox 360 parecía que estaba en camino. La conferencia del pasado 1 de junio lo confirmó con Dan Greenawalt, director de Turn 10 Studios, mostrando al mundo su nuevo proyecto. *Forza 3* se acerca y el olor a gasolina y neumático quemado ya reina en el ambiente.

Para todo el que ame los coches y los videojuegos se trata de la mejor noticia que se podía escuchar. El objetivo de esta tercera entrega es además convertir a los jugadores en amantes de los coches. La clave para conseguirlo es crear un título de carreras apto para todos los públicos, desde los expertos, con sus volantes, hasta los muchachos de corta edad que alternan su piruleta y/o balón de fútbol con un mando en las manos.

Por lo que pudimos comprobar el reto está conseguido. Sin perder un ápice del realismo y el buen gusto por la simulación, *Forza Motorsport 3* es capaz de hacer que cualquier jugador acabe una carrera. No esperábamos menos de los chicos que se sacaron de la manga la línea de conducción (ahora lo copian el 90% de los juegos de carreras serios). Hemos podido ver cómo mujeres o tiernos infantes acababan una carrera en el podio tras unos minutos con *Forza* y sin haber jugado a videojuegos en su vida. Esto es gracias al excelente sistema de ayudas que se ha incluido y que permite lo que en Turn 10 llaman "Conducción de un botón", en la que sólo hay que acelerar y girar a los lados.

Pero aquéllos que disfrutan retocando motores o simplemente deleitándose con la autenticidad en los detalles y el manejo no se van a quedar fuera. El mejor ejemplo del detalle alcanzado es el cuidado puesto en un aspecto nimio a primera vista como la flexibilidad de los neumáticos. Para entendernos, los neumáticos de los coches al girar en movimiento se doblan hacia fuera de la curva. Dependiendo del desgaste y la presión de las ruedas, el agarre es mayor y esto se ve en la torsión del propio caucho. *Forza 3* recoge este aspecto de manera visual y como parte

importante de la conducción. Pero no es el único, ya que en Turn 10 se jactan no de ser los mejores en tal o cual aspecto. Más bien lo que ellos dicen es 'mira, tenemos esto, pero también esto, esto y esto. Y luego, todo lo demás'. Es decir, que la intención es ofrecer la experiencia de conducción más completa jamás creada.

Si atendemos sus cifras, podemos decir que vamos a encontrar más de 400 coches modelados con 10 veces más polígonos, interiores incluidos, de 50 marcas diferentes a los que más tarde se unirán contenidos descargables. La ilusión de Dan Greenawalt, cabeza del proyecto, 





es que prácticamente todos tengamos el coche de nuestros sueños en *Forza 3*, independientemente de si te gustan los superbólidos o te conformas con coches de calle personalizados hasta las 'trancas'.

El desfile de detallitos para hacernos soñar sigue con más de 100 circuitos diferentes o la posibilidad de rebobinar el tiempo para corregir nuestros errores en la conducción. Una verdadera gozada que además no da la espalda a las nuevas tendencias como es el auge del contenido creado por los usuarios.

Por eso, *Forza Motorsport 3* promete prestar especial atención por la comunidad de jugadores, tratando de potenciar al máximo la faceta creativa de los jugadores. Va a permitir crear coches únicos, comerciar con ellos, intercambiarlos... Y por supuesto, jugar con ellos en una buena cantidad de modos de juego para ocho jugadores a través de Xbox Live. Las repeticiones de estas carreras se podrán, además, almacenar y editar al subirlas a la página oficial del juego en Internet. Una verdadera gozada que seguro dará a luz una buena ración de espectaculares vídeos con todo tipo de piruetas al volante, de esas que no se pueden copiar en la realidad.

Otro de los pequeños borrones en el expediente de la saga ha sido siempre el apartado gráfico. La promesa de mostrar cada momento dentro del juego a unos maravillosos 60 frames por segundo ha despejado de un plumazo todas las dudas que podíamos tener al respecto. Desde Turn 10 han entendido que la fluidez en las

## DAN GREENAWALT



### Director de desarrollo en Forza 3

Tuvimos ocasión de charlar con el encargado de hacer de *Forza Motorsport 3* el mejor título de conducción existente. Por sus comentarios parece que están cerca de conseguirlo: "Queremos que los jugadores se conviertan en apasionados de los coches y viceversa. Yo soy ambos y creo que sé como conseguir esto". Y prosiguió: "Es tan fácil como tratar de hacer que todos cumplan sus sueños con *Forza 3*. Puede que tú quieras tener un Lamborghini y conducirlo con todo el cuidado del mundo, pero seguro que hay alguien que siempre ha soñado con meterse en el mismo coche que tiene en la realidad y conducirlo sin

preocuparse demasiado por cuestiones mecánicas. Eso es lo que hace diferente a *Forza 3*, queremos convertir a nuestro próximo juego en el 'hogar perfecto' para el mundo de las carreras". Debe ser por eso que nos llevaron a Le Mans para enseñarnos el juego, porque consideraban que es el marco perfecto, aquí donde la pasión por la coches rebosa en cada curva. Para descubrir hasta donde llegaba el fervor de Dan por los coches, quisimos saber cual era el suyo. "Tengo un Audi A4 de 1998, pero lo he modificado hasta tener más de 400 caballos."

## STEPHANE SARRAZIN

El francés que casi ganó las 24 horas (porque ganó Marc Gené)

### -¿Qué tipo de jugador eres?

Stephane Sarrazin: Siempre he sido un gran fan de los juegos de carreras; durante los últimos años, he jugado a muchos juegos, como *GRID*, *Project Gotham* o *Need for Speed*. También he jugado a *Gran Turismo*... Aunque sea de la compañía rival, Sony.

### -¿Cómo descubriste *Forza Motorsport*?

SS: El primer *Forza* que descubrí fue el segundo de la serie. Desde entonces, mi vida ha cambiado, porque lo uso siempre para prepararme para las carreras. Lo juego a través de Xbox Live, donde puedo retar a mis compañeros de equipo o a cualquier jugador que se atreva a jugar contra mi una carrera.

### -¿Qué tienes que ver con *Forza 3*?

SS: Estaba frustrado por no poder entrenar cuando lo necesitaba en el circuito de Le Mans y por eso llamé

a Microsoft Francia para ver como podía ayudar en la integración del trazado de Le Mans en el nuevo *Forza*. Entonces Turn 10 me propuso trabajar como consejero técnico en *FM 3*. Al principio di consejos sobre el trazado de Le Mans conduciendo el Peugeot 908 HDI FAP, y poco a poco me fueron pidiendo conducir en otros circuitos y coches. En total, pasé tres días completos dando consejos y opiniones directamente al equipo de desarrollo.







"Hay juegos que presumen de ser los mejores en algo, *Forza 3* va a ser el mejor en todo"

Las imágenes iba a ser una de las partes más importantes de la experiencia, por lo que no han dudado en trabajar centrándose en conseguirlo, para luego volver la mirada hacia el resto del apartado. La culpa de haberlo conseguido es de su nuevo motor gráfico que además permite un nivel de detalle extraordinario. No nos cortamos sumarnos a la afirmación que lanzan desde la desarrolladora, anunciando que *Forza Motorsport 3* va a ser el mejor juego gráficamente de todo el año 2009. Y eso es mucho decir.

Podríamos seguir dando detalles de la magnitud de este proyecto mientras hablamos de las más de 200 pruebas del modo para un jugador, de la nueva inteligencia artificial dinámica de todos los pilotos en carrera o del motor de físicas que permite que los coches se muevan como lo que son, máquinas de varias toneladas. Es mucho mejor hacer caso a Dan Greenawalt y confiar cuando dice que "hay muchos juegos que presumen de ser los mejores en un aspecto y descuidan el resto de apartados. Nosotros en cambio estamos creando una experiencia en la que no sólo destaca un aspecto, sino que además contamos con todos esos detalles que otros títulos proclaman a los cuatro vientos, y alguno más. No nos gusta ser demasiado presuntuosos". Si afirmaciones como ésta acaban cumpliéndose el próximo 27 de octubre (su fecha de lanzamiento), estaremos ante el mejor juego de conducción jamás visto.







# 24 HORA LE MANS

La legendaria carrera francesa tampoco falta a la cita con el automovilismo. La carrera más dura y los coches más potentes.

El fin de semana del 13 y 14 de junio se celebró la famosa prueba de las 24 horas de Le Mans. Microsoft nos invitó al evento para darnos después una grata sorpresa: el circuito francés en el que tiene lugar la prueba, el de La Sarthe, va a estar incluido en el juego.

Pero no sólo eso, sino que va a contar con todo lujo de detalles para hacer la experiencia aún más intensa y divertida. Para ello han contado con el asesoramiento de varios pilotos de esta prueba entre los que se encuentran el que era gran candidato a la victoria en la carrera, el francés Stephane Sarrazin, y el que a la postre resultó vencedor, nuestro Marc Gené.

El afán por conseguir una representación fidedigna ha llegado a tales extremos que incluso desde Turn 10 se atreven a decir que cada bache del trazado está representado en su versión virtual. Para ello se han servido de vídeos, fotos de satélite, GPS... Además, como no podía ser de otra manera, muchos de los prototipos de esta legendaria carrera van a estar incluidos en el juego final, con la única diferencia de que veremos tan sólo 8 coches en la parrilla de salida en lugar de los más de 50 de la prueba real.

Pero lo mejor no es el hecho de que vamos a contar con este circuito o el cuidado extremo puesto en este, sino que todas y cada una de las pistas en **Forza Motorsport 3** van a tener el mismo grado de realismo y atención al detalle que la citada prueba francesa. Teniendo en cuenta que va a haber más de 100, es mucho decir. A buen seguro que encontraremos otras muchas pruebas legendarias representadas en el juego. Dejando volar nuestra imaginación se nos ocurre Indianápolis, las 12 horas de Sebring, Nurburgring...



Probado por  
los mejores  
pilotos

Cada bache  
en el asfalto  
está en FM3



## ¡Y LE VIMOS GANAR!



El viaje al circuito de Le Mans nos metió de lleno en la prueba de resistencia más importante del mundo del automovilismo. Pasamos un fin de semana completo viviendo el fascinante mundo de las carreras desde dentro y vimos como

nuestro compatriota, Marc Gené, ganaba la carrera contra todo pronóstico.

Para los profanos que no saben como funciona la prueba, aquí va una pequeña guía:

-La carrera dura un día completo, desde las tres de la tarde del sábado hasta las tres de la tarde del domingo.

-Gana el coche que más vueltas dé.

-Cada vehículo tiene tres pilotos que se deben ir turnando (Según la estrategia de cada equipo).

-Hay cuatro categorías de vehículos según distintas especificaciones técnicas.



# NINJA BLADE

TOKIO, SIGLO XXI,  
SÓLO TÚ PUEDES EVITAR  
LA EXTINCIÓN DE LA HUMANIDAD

*Conviértete en el Maestro Ninja Ken Ogawa  
y adéntrate en un espectacular juego de acción  
que te dejará sin aliento.*

*Domina un gran arsenal de armas y habilidades  
como la visión ninja, la velocidad sobrehumana  
y los golpes mortales definitivos.*

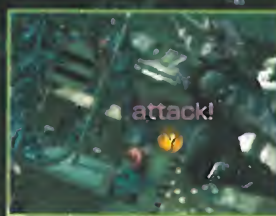
[www.ninja-blade.com](http://www.ninja-blade.com)

16+  
www.pegi.info

Microsoft  
game studios

SÓLO EN  
XBOX 360

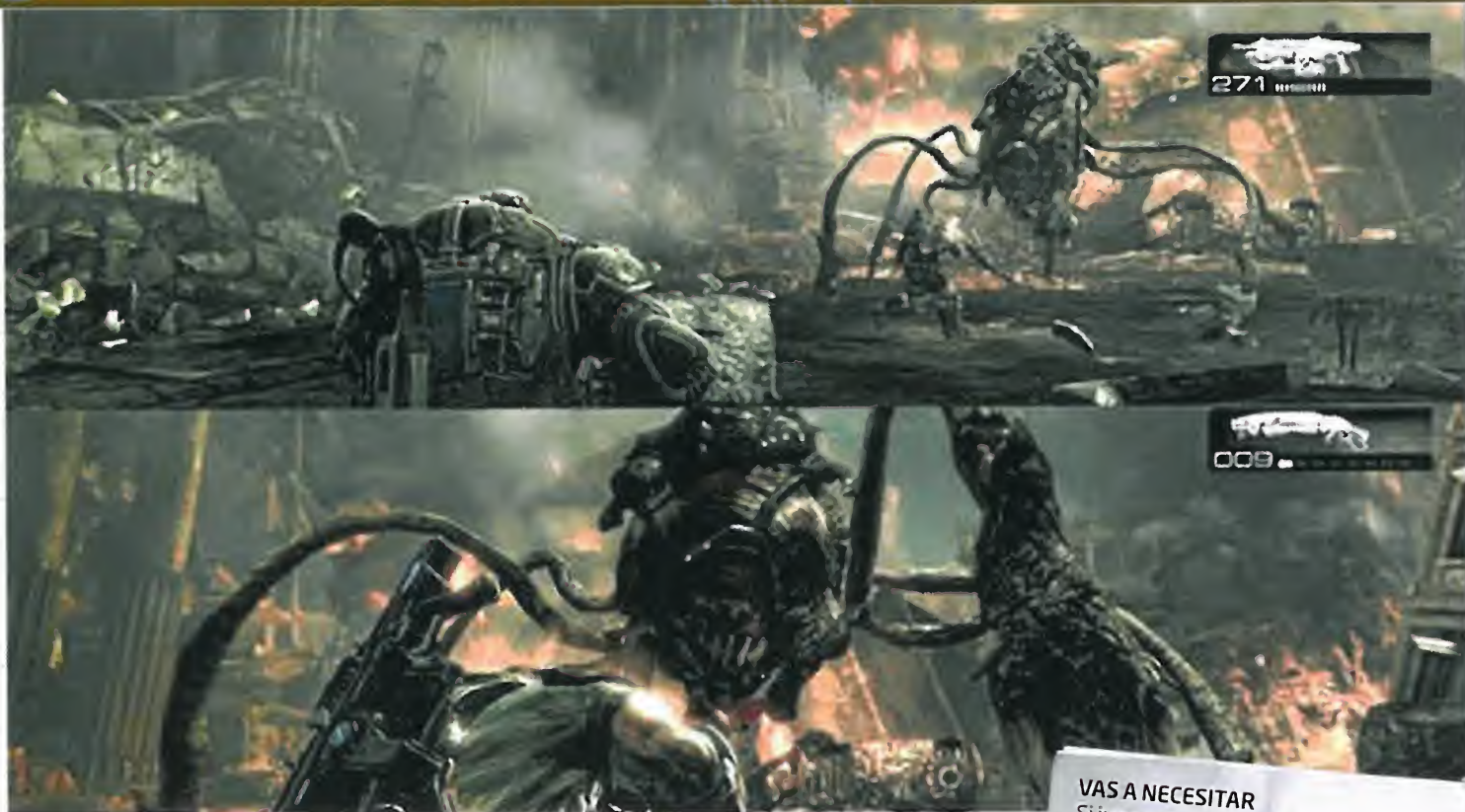
FROM SOFTWARE



Jump in.

XBOX 360





# EQUIPO A LA FUERZA

Saca el máximo a tus juegos cooperativos y ten en cuenta que habrá lágrimas y amistades que se romperán por el camino

**E**s raro, pero pasa. ¿Quién no ha estado desesperado esperando a que salga el próximo juego con un modo cooperativo que esté a la altura, y cuando por fin llega, ha salido como loco a la tienda a pillar el juego mientras llama a un colega para que lo compre también? Eso sí, siempre ha existido algo en los juegos cooperativos que fallaba. Hasta ahora.

Algunos jugamos estos títulos hasta el final, nos los fundimos y después tenemos una épica ronda de abrazos y choques de manos con los dedos todavía pringados de polvo de Doritos y con la emoción de haber acabado un trabajo. Rara vez se nos ocurre empezar de nuevo y

finiquitarlo en un modo más difícil o pasar al modo online. Cuando juegas un título para un solo jugador no es ningún problema volver a empezar de cero porque tienes todo el tiempo del mundo para administrarte e ir avanzando poquito a poco. Pero con el cooperativo... ¡buff! La cosa se complica. Hace falta mucha dedicación y que suene la música de Rocky. Hace falta que tu colega y tú pilléis el disco, lo examinéis, os miréis a los ojos y os digáis: 'Vamos a allá'. Hemos decidido crear una guía para el jugador 'profesional' de juegos cooperativos. AVISO: Las siguientes páginas pueden hacer que te hagan creerte guay. No vayas al médico, es pasajero.

## VAS A NECESITAR

Si juegas con tu colega machacabotones en la misma consola:

- Una tele de, al menos, 40 pulgadas para poder jugar a pantalla partida en las condiciones óptimas
- Algo comestible en la nevera. Un baño. No sabes lo pequeña que pueden tenerla algunos colegas... la vejiga, claro.
- Autocontrol. Un fallo en una partida clave puede convertirse en una discusión. La discusión lleva al odio y el odio, como todos sabemos, al collejón en la mismísima nuca de tu compañero.

TEXTO: Quintin Smith

Si juegas online con el máquina de tu amiguito:

- Que tu colega tenga sentido del deber. A no ser que seas muy brillante, no llegarás a nada sin un poquito de entrenamiento. ¿Eres brillante de verdad? ¿No? Ya lo siento.
- Una conexión a Internet decente. Quieres sentir el aliento de tu compañero como si estuviera sentadito a tu lado y para eso debes rascarte el bolsillo en pagar una buena conexión. No seas rata y gástate la pasta en unos cuantos Megs.



## GEARS OF WAR 2

**La pulidísima culminación de los shooters en tercera persona de Epic viene a por vuestra sangre, sudor y lágrimas.**

Si existe un juego obligatorio para un par de amigos que quieran llegar a la máxima expresión del cooperativo ése es *Gears of War 2*, que cuenta con todos los elementos necesarios para una experiencia cooperativa única. Con un tempo mucho más pausado que el resto de shooters, requiere trabajo en equipo y mucho coco en tanta medida o más que reflejos y habilidad. Por no hablar de la facilidad de hacernos con los escenarios y las armas. Es una apuesta segura. Y lo que es todavía mejor es que Epic sigue sacando más y más descargas de nuevos escenarios, además del último parche que añadía los puntos de experiencia y los niveles.

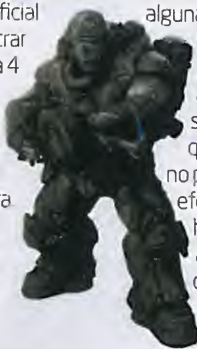
Una opción disponible sería la de acabarte el juego en la máxima dificultad, pero te aconsejamos que te conectes al Xbox Live y juegues al modo cooperativo. En lugar de pasarte otra vez el juego entero palmo a palmo y terminar aburriéndote, este modo online te ofrece algo parecido pero con oponentes humanos. Y si lo que quieres es acabar con la inteligencia artificial otra vez, el Horde te permite entrar en un modo más bestia de hasta 4 colegas (mejor que uno) y, de verdad, se hace imposible.

Antes de que empieces no es mala idea el ajustar la sensibilidad del stick en el apuntado y la cámara. Podrás girarte y moverte más rápido. Puede que te resulte algo chungo, pero luego será vital para poder moverte con facilidad en el



escenario plagado de enemigos y para cambiar de dirección en mitad de una carrera o cuando llegues a una esquina.

Hablando de velocidad, subir la sensibilidad de la puntería y armas no es siempre una solución. Disparar sin apuntar es mucho más rápido y puede que hasta aciertes. Prueba antes esta estrategia en el modo offline memorizando dónde van los tiros dependiendo de tu posición. Con algunas de las armas más bestias puedes ser todavía más efectivo y existen situaciones clave que generan autoapuntado durante unos segundos (los ataques muelé, así que una respuesta automática, no pensada y veloz puede ser efectiva. Ah, y querrás afinar tu habilidad para autorecargar el arma al vuelo hasta conseguir que no exista ni un solo momento en el que tu arma esté vacía.



### DIARIO GEARS OF WAR

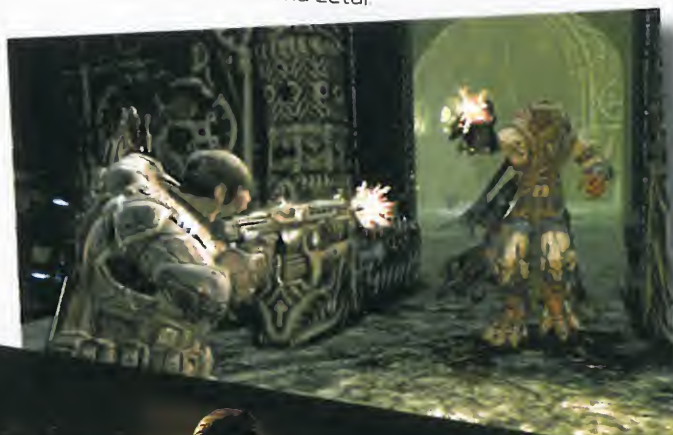
**DÍA 1** - ¡Empieza al juerga! Allá vamos. Más vale que Epic tenga atornillados los servidores al suelo porque todas las noches vamos a estar dos horas sacudiéndolos. Nos han puesto en el nivel de dificultad que merecíamos estar (entre un hombre armado y un recién nacido).

**DÍA 4** - Ver nuestro ranking mundial mientras conseguimos más y más Logros es muy satisfactorio. *Gears of War 2* tiene muchas influencias del *Halo* original en eso de tratar de balancear la estrategia de juego entre las situaciones de disparo, combates cuerpo a cuerpo y uso de granadas.

**DÍA 6** - ¡Qué mal rollo! Creo que mi colega es mejor en *Gears* que yo mismo. No puede ser. Yo fui el que compré el juego, no es justo.

**DAY 10** - Ya somos medio decentes. Nos sabemos los mapas como la palma de nuestra mano, zonas clave, armas e incluso estamos empezando a ser buenos tiradores de distancia.

**DÍA 11** - El sistema de partidas la ha tomado con nosotros. La mitad de la gente que nos sale es como Mel Gibson en *Arma Letal*.







## RESIDENT EVIL 5

**Capcom se olvida del terror para ofrecernos una experiencia multijugador cooperativa llena de carne y huesos podridos.**

*Resident Evil 5* no es un juego de miedo. Es cierto que tiene tensión, gore y situaciones de pánico pero... ¿ese toque propio de 'grito muy alto y espero que nadie lo escuche mientras apago la consola en cada susto'? No, esta vez eso no está. Te aconsejamos que te acabes el juego una vez y así desbloques el modo Profesional, que se convierte en una peli de miedo en la que los enemigos son veloces y 10 veces más mortíferos que en el modo Normal. A menos que seas un fanático de *Resident Evil 5*, este modo no es algo que recomendamos tratar de pasarte con un colega directamente. El multijugador cooperativo de este juego no tiene nada que ver con el del resto de juegos a los que estamos echando un vistazo para el artículo. Incluso ignorando el preocupante hecho de que sólo uno de los jugadores puede vender objetos y mejorar las armas, un *Resident Evil 4* con un jugador más no es suficiente motivo como para poder hablar de un cooperativo. La mejor opción para la supervivencia es correr y evitar todos los obstáculos posibles y disparar el mayor número de balas que sea posible (y eso requiere coordinación). Además, el sustancial incremento de la velocidad de los

acontecimientos en *Resident Evil 5* significa que rara vez tendrás tiempo de percartarte de dónde está tu compañero, dejándole así solo y desprotegido, por lo que cada vez que caiga porque está muerto o herido no servirá sino para poner las cosas todavía más difíciles. Dicho esto, no hay nada mejor que sobrevivir a una oleada de zombies. Si te decides definitivamente por el modo Profesional, tu mayor preocupación deberá ser la munición. Para nada te recomendamos que te enfrentes a cualquiera de los jefes de nivel con una pistola sin balas y los bolsillos llenos de... ¡nada más que tesoros robados! Existen tres reglas clave. 1) si estás enfrentándote a una o dos Plagas, dispara uno o dos tiros y acompaña el ataque con un enfrentamiento cuerpo a cuerpo. Los puñetazos y las patadas son gratis y hacen mucha pupita, vital si quieres llegar con algo de munición al momento en el que las cosas se ponen feas. 2) mejora las armas cuando casi no tengas munición porque al hacerlo te la llenarán a tope. 3) cambia de armas para no quedarte con munición de un solo tipo.



### DIARIO RESIDENT EVIL 5

**DÍA 1** - Estoy más asustado de jugar a este juego en modo Profesional de lo que nunca lo estuve jugándolo en Veterano. Aún así, manos a la obra. Deséanos suerte!

**DÍA 2** - El modo Profesional es algo así como tratar de atravesar un campo de fútbol lleno de trampas para osos caminando por un cable. Es como estar sentado en tu pupitre del instituto tratando de aguantarte tres mil pedos en un examen en completo silencio y con la chica a la que amas en silencio desde preescolar. El simple hacha lanzada por un zombie puede significar tu entrada en el modo Muerte, lo que en el Profesional significa tu muerte antes de que te dé tiempo a pronunciar la frase "Me muero" en busca de la ayuda de tu compañero. Podemos asegurar que estamos enfangados porque este modo es chunguísimo.

**DÍA 4** - Después intentar (y fracasar) acabar con el troll al final de la sección de shooter sobre raíles unos ocho millones de veces, hemos decidido probar una nueva táctica. He echado a mi colega de cooperativo de la habitación y lo he intentado en modo de un jugador con inteligencia artificial como compañero. Me lo he pasado a la primera.

**DÍA 5** - Odio este juego. Si me vuelven a disparar desde un lado y no sé de dónde voy a sacar el maldito disco, par tirlo por la mitad y comérmelo.



## LEFT 4 DEAD

**El cinemático y zombificado juego en equipo de Valve nos ofrece un juego sin final feliz y con mucha tensión e ingenio**

*Left 4 Dead* parece el típico juego en el que todo consiste en tener buenos reflejos, mover compulsivamente el mando, y acabar con esa ingente cantidad de zombies que nos persiguen a todas partes, pero la clave está en el propio título del juego. Supervivientes o infectados, los cuatro formáis un equipo. Lo que diferencia a un equipo de *L4D* experimentado de unos aprendices es lo bien que se pueden llegar a compenetrar los cuatro miembros, hasta el punto de tomar decisiones como si estuviesen usando un solo cerebro. Míralo de otro modo, el poderío armamentístico de cuatro supervivientes sobrepasa a cualquier acción ofensiva que los infectados pudiesen enviaros, sea en el modo

normal o versus. Lo más difícil de comprender es que los infectados especiales son capaces de atacar con la misma fuerza que lo haría un grupo de 4 personas a la vez. Para los supervivientes no hay nada más pesado que tener que volver hacia atrás para rescatar a alguien de un enemigo sobre el que se acaban de abalanzar, aunque sea sólo por mantenernos con vida.

*Left 4 Dead* es mucho más humano que otros juegos que hemos visto aquí, lo cual es bastante raro si consideramos que el objetivo último del juego es que actúes con tus tres colegas como si fuese un robot de ocho manos que maneja los 4 mandos a la vez.



### DIARIO LEFT 4 DEAD

**DÍA 1** - Una de cal y una de arena. A veces mi amigo y yo nos lo montamos muy bien moviéndonos al mismo tiempo pero solos y en otras ocasiones lo que hacemos es que nos unimos a más gente que sabe exactamente lo que hay que hacer; pero la mayor parte de las veces acabamos jugando con gente que lo único que hace es respirar por la boca toda la partida.

**DÍA 2** - Juro, juro, JURO, que me encantaría poder contar con dos colegas más para poder crear un equipo propio. Una de las partidas de esta noche ha sido horrible por un pesado que nos ha tocado soportar y que no hacía más que cantar canciones Operación Triunfo.

**DÍA 14** - Somos los amos. Tenemos unos colegas también españoles que se meten al Live a la misma hora que nosotros y coincidimos todas las noches. Anoche fue la caña, me convertí en un auténtico líder gritando cada movimiento del equipo. Increíble.



## ALGUNAS OTRAS JOYAS...

*Armored Core 4 Answer* introdujo el cooperativo en la serie y aunque está hecho de una forma algo imperfecta y pobre, tiene esos gigantescos robots que le hacen tan atractivo.

*Tom Clancy HAWX* soporta cooperativo de hasta 4 jugadores en un título que te introduce en la aviación de combate

online. Eso sí, si tuviésemos que elegir un cooperativo basado en el universo de Tom Clancy para Xbox 360 sería *EndWar*, un juego de estrategia en tiempo real con control a través de la voz que ha sido toda una sorpresa.

Los juegos de *Splinter Cell* introdujeron un cooperativo muy pobre, pero *Double Agent* salió hace más de dos años y medio (¡ya había juegos entonces!).

Apostaremos por *Splinter Cell: Conviction*. No nos podemos olvidar de *Halo 3*, por supuesto. El juego de Xbox Live más jugado de 2008 y el mejor título para que juegues con un colega. Pero es que ay tantas cosas nuevas: *Halo Wars*, por ejemplo que mezcla la mejor campaña de *Halo 3* con la estrategia de *Red Alert 3*... otro día hablaremos de los cooperativos que ya son pasado.



# ARCADE: LO QUE NOS ESPERA

Vuelve "El Verano Arcade" para enfrentar a los juegos clásicos de siempre contra los títulos más innovadores del año

**P**uede que el verano sea una época de sequía de títulos gordos, pero no os preocupéis porque una nueva oleada de refrescantes títulos llega al XBLA. La promoción "El Verano Arcade", de la que disfrutamos el año pasado, nos dejó algunos de los mejores juegos arcade hasta la fecha, incluyendo *Castle Crashers* y *Braid*. Esto es lo que nos depara los próximos meses en el catálogo de juegos para descargar.



Quedarse atrapado ahí en medio no debe ser agradable.

## Darwinia+

Publica Introversion  
Jugadores 1-4 online Co-op Si

Parece que *Darwinia+* ha salido de algún extraño rincón del laboratorio de efectos especiales de Tron. Tendrás que convertirte en alguna clase de ciber-pastor y proteger a tus Darwinianos y su mundo de polígonos del sucio virus que los amenaza. El juego es una mezcla de puzzle y estrategia, ya que tienes que intentar poner en cuarenta el virus sin perder demasiados darwinianos en el proceso. También incluye un monstruoso y adictivo modo multijugador.

## TMNT 2: Turtles in Time

Publica Ubisoft  
Jugadores 1-4 online/local Co-op Si

Durante una buena temporada, el título arcade *Teenage Mutant Ninja Turtles* fue uno de los más jugados del XBLA. La única pregunta es: ¿Por qué Ubi ha tardado tanto en lanzar la secuela? Además, *TMNT 2* es ampliamente superior a nivel técnico y además más variado. La premisa de este beat'em up es exactamente la clase de material que ya no se encuentra hoy en día: el inmenso robot Krang roba la Estatua de la Libertad para esconderla en el futuro. Las tortugas se embarcarán en una aventura llena de acción.



Prepárate para la acción a cuatro jugadores.



Saltar es vital contra los enemigos finales.

## Bubble Bobble Neo

Publica Taito Jugadores 1-4 Co-op Si

No podemos creer que haya tardado tanto pero por fin *Bubble Bobble* llega a XBLA. *Bubble Bobble Neo* continúa el constante goteo de remakes hechos por Taito. Una conversión fidedigna del clásico arcade pero con todos los



Captura a los enemigos en bolas y después revientas.

niveles mejorados para su visualización en televisores HD y sprites transformados en modelos de tres dimensiones. Los dragones parecen haber perdido algo de carisma en el proceso, aunque los jefes finales lucen más amenazadores que nunca. El remake contará además con modo "Versus" para enfrentamientos en Xbox Live. El *Bubble Bobble* original siempre será recordado por su cruel final: elige la salida equivocada y volverás al primer nivel del juego... Esperamos que esta vez al menos haya un logro como premio de consolación.





Prepárate para el mejor crossover del siglo.

## Marvel vs Capcom 2

Publica Capcom Jugadores 1-2 local/online Co-op No

*Marvel vs Capcom 2* no es un verdadero remake en HD, ya que los gráficos están reescalados con un inteligente y visual algoritmo... Sería demasiado pedir que volvieran a dibujar frame a frame la animación de los 56 personajes. De todas maneras, *Marvel vs Capcom 2* es uno de los mejores juegos de lucha que ha visto (y posiblemente verá) el XBLA, con

todos los favoritos de las sagas *Street Fighter*, *Darkstalkers* y demás fauna dándose mamporros con los archiconocidos superhéroes de la Marvel. Es un poco diferente a los típicos juegos en los que tienes un equipo de tres personajes, que puedes cambiar cuando quieras y combinar para ejecutar ataques especiales... ¿Alguna vez te has preguntado quién ganaría una pelea entre Ryu y Spiderman? Quizás no, pero *MvC2* es un juego muy divertido que discute sobre esta clase de cuestiones. Si nunca has jugado antes a *MvC2* y te encanta *Street Fighter IV* o *HD Remix*, tienes que echarle un vistazo.

## Zombie Apocalypse

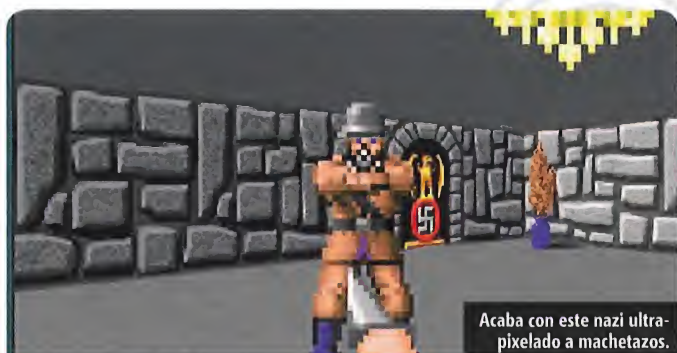
Publica Konami Jugadores 1-4 online/local Co-op Si

Es un hecho que cualquier momento (consciente) que no pasamos trabajando, haciendo cosas importantes o interesándonos por ellas, lo pasamos jugando a *Left 4 Dead*. Debería existir alguna razón por la cual el disco de *Left 4 Dead* diese un descanso a nuestras consolas. Quizás lo mejor sea descargarse *Zombie Apocalypse*, más zombies en forma de shooter. Este juego se mueve entre *Left 4 Dead* y un shooter cenital de los noventa, obligándote a sobrevivir 55 días entre hordas de zombies hambrientos. Los jugadores tendrán a su disposición todo un arsenal compuesto de motosierras, lanzallamas y rifles de asalto, incluso explosivos C4, necesarias todas para separar el cerebro del cuerpo de los zombies.



El juego no se corta con la sangre.





Acaba con este nazi ultra-pixelado a machetazos.

## Wolfenstein 3D

Publica Activision Jugadores 1 Co-op No

El abuelo de los shooter en primera persona ya estaba disponible desde hacía varios años para PC, sin coste alguno, y también lo pudimos jugar como un extra en *Return to Castle Wolfenstein* para la Xbox original. Es completamente necesario, por lo menos una vez en la vida, haber probado el título que trajo el género de los FPS al gran público, aunque Activision no se haya molestado en mejorar los gráficos... Incluso las versiones de 3DO y Atari Jaguar tenían gráficos actualizados. Los nazis no se ven tan mal cuando están lejos, pero en una pantalla panorámica de 42 pulgadas parece un mosaico.

No podéis perderos estas joyas que nos presenta el Xbox Live Arcade



Acción y estrategia en tiempo real con *Vandal Hearts*.

## Vandal Hearts: Flames of Judgement

Publica Konami Jugadores 1 Co-op No

La historia de *Vandal Hearts* empieza en los años noventa con RPGs de estrategia en tiempo real y un gran número de fans. Su creador original ha decidido rescatarlo de la oscuridad para crear un nuevo título que será lanzado este mismo año. Será el tercer *Vandal Hearts* de la saga, haciendo las veces de precuela de las narrativas predecesoras.

En esta ocasión la historia se centra en la vida del huérfano Tobias Martin, el cual contará con una compañía de amigos para luchar por la paz en su tierra, mientras dos reinos se pelean por el continente de Sostegaria. *Flames of Judgement* mantendrá el sistema de juego de la serie original, centrándose más en los combates por turnos con varios personajes y clases y menos en la exploración RPG. ¿Estrategia en tiempo real con toques de fantasía? Contad con nosotros.



Uno de los mejores shooter plataformas.

## Gunstar Heroes

Publisher Sega Players 1-2 Co-op Si

Treasure es un estudio para jugadores hardcore. Sus juegos siempre incluyen: a) Un número enorme de balas en pantalla; b) Dificultades elevadas; c) Personajes con diseños alocados; d) Diagramas. ¿No nos crees? Entonces échale un vistazo a *Ikaruga* en XBLA, lo tiene todo. Lo cierto es que Treasure lleva perfeccionando el género del shooter desde hace una década y *Gunstar Heroes* es uno de los primeros ejemplos de su fineza. Este shooter de scroll horizontal está mezclado con el género de las plataformas y fue lanzado en los noventa para Mega Drive convirtiéndose en un clásico inmediato. Lo hemos probado recientemente a través del XBLA y podemos asegurar que ha envejecido de maravilla.



**KONAMI**

# **PES TE CONVOCA**

**¿Quieres ser titular?**

**Puedes ser el compañero de **Leo Messi** en la próxima campaña de publicidad de **PES 2010**. Entra en **[www.pes2010.com](http://www.pes2010.com)** y apúntate al casting de **PES STAR**.**

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

---

***PES 2010***

---

***PRO EVOLUTION SOCCER***

**[www.pes2010.com](http://www.pes2010.com)**

**[www.pesteconvooca.com](http://www.pesteconvooca.com)**

© 2009 Konami Digital Entertainment



# EFFECTO

# FINAL

COMO DIRÍA UN ELCOR,  
"[emoción incontrolable]  
**MASS EFFECT VUELVE.**

LO TENEMOS QUE ADMITIR: *MASS EFFECT* CAMBIÓ  
EL GÉNERO DE LOS RPG DE ACCIÓN Y QUEREMOS  
SABER SI SU SECUELA PODRÁ VOLVER A HACERLO



**EL COMANDANTE SHEPARD** no está muerto; podemos decirlo. Al menos no muere hasta que transcurre parte de *Mass Effect 2*. ¿Cómo?

Vale, vale, empecemos por el principio. A finales de abril pudimos visitar las oficinas de BioWare en Edmonton, y el equipo de *Mass Effect* estaba en modo pico-pala. Mientras se preparaban para lo que pudimos ver en el pasado E3, pudimos dedicar un día entero a 'espiar' su nueva creación y echar un vistazo (el primero) a lo que promete ser un secuela legendaria, a sus mejoras y, claro, a muchos de sus secretos.

Aunque muchas de nuestras preguntas de entonces se respondieron en el pasado E3, les sacamos información muy valiosa. Ni siquiera un elcor (la especie elefante) podría contener su entusiasmo por todo lo que ya sabemos, incluidos los primeros detalles sobre el final...



"El final va a dejar flipado a más de uno. La trama va mucho más lejos de lo que ya ocurría en el primero." — Casey Hudson

## CASO ABIERTO

Si BioWare sabe hacer algo eso es una intro. Hace algunos meses, el primer teaser (lo puedes ver en [tinyurl.com/me2trailer](http://tinyurl.com/me2trailer)) de *Mass Effect 2* trajo cola en Internet. ¿Cómo podía morir el protagonista del juego? Cuando le preguntamos a Casey Hudson, jefe de proyecto en BioWare, sonreía con una curiosa mirada pícaro.

"No hemos dicho nada abiertamente con el teaser y lo cierto es que se está hablando mucho de lo que pasará en el juego", contesta. "Esa ha sido una parte muy satisfactoria en *Mass Effect* porque estamos intentando crear la historia más grande jamás contada. Una historia interactiva que abarca tres juegos y lo que vayas haciendo en los dos primeros repercutirá en el tercero".

Genial, así que habrá *Mass Effect 3*. ¡Vale, pero qué pasa con Shepard? Eso era algo que se sabría en el E3 y como hemos podido comprobar, parte del juego se desarrolla con Shepard por lo que hay que pensar que no está muerto.

Parte de la jugabilidad la hemos probado con nuestro héroe en movimiento (incluso sobre un nuevo planeta krogan), y "Shepard aparece más grande y más poderoso y con un aspecto más oscuro y castigado", dice Hudson. "Todo esto es parte del viaje que el juego ha realizado hacia la parte más oscura del universo de *Mass Effect*".

Interesante... pero aún no hemos conseguido hacer que Hudson suelte una sola palabra sobre el destino 'fatal' o no de Shepard. De pronto nos dice "he leído un montón de buenas teorías y, sorprendentemente, ninguna ha acertado sobre el destino de nuestro hombre". Deberemos dejar ese caso abierto como un misterio sin resolver y centrarnos en las partes del nuevo *Mass Effect 2* que sí hemos podido descubrir.

La espectacular ciudad asari de Illium está repleta de rascacielos y un horrible tráfico aéreo en hora punta.

Estos tres nuevos mechs de asalto son "muy monos pero mortíferos y geniales para el combate," dice el director de arte Derek Watts. Los más pequeños y de formas más femeninas son ligeros y mucho más rápidos, y ya veces aparecen acompañados de un mech-perro!





## LEE LA NOVELA

Te recomendamos que dediques un tiempo a la lectura de *Mass Effect: Ascension*, la novela que traza un camino entre los acontecimientos de *Mass Effect* y *Mass Effect 2*.

Te lo resumimos un poco aquí justo después del final de *Mass Effect*: el hombre Illusive, líder de la organización Cerberus, ordena a tu jefe de operaciones, Paul Grayson, que someta a su hija adoptiva a una serie de pruebas cada vez más desagradables que mejorarán sus poderes bióticos. En un principio, Grayson obedece como buen soldado, pero poco a poco se va enfrentando a Cerberus y al hombre Illusive, algo que le llevará a recorrer algunos puntos interesantes del universo de *Mass Effect*.

Tan importante como éste es un argumento secundario que afecta a los quarians. Grayson y sus amigos terminan realizando un apasionante viaje al interior de la Flota Migratoria de quarians, acercándose a su cultura y costumbres, e incluso afectando a sus decisiones, que les llevarán a tratar de recuperar su mundo. Por supuesto, la hija de Grayson acabará a salvo... pero el precio no será bajo.

## EN EL PRINCIPIO

Algunas cosas nunca cambian: todavía hay una antiquísima raza de máquinas que aniquilan civilizaciones cada 50.000 años y acabar con ellas sigue siendo nuestra prioridad número 1. Hudson empieza a explicar novedades: "Siempre existe un hilo principal en la trilogía, pero en *Mass Effect 2* aparece un segundo argumento del que vas a tener que encargarte. Es algo nuevo en la galaxia y diferente a todo lo que la gente ha visto hasta entonces. Debemos estar atentos a una serie de desapariciones que se están llevando por delante a colonias humanas enteras". Por supuesto, Shepard es el hombre (o mujer) perfecto para ese trabajo, incluso cuando le advierten que es una misión suicida. Quizá es como acaba con K.I.A. en el trailer. Hudson nos confirma que se sacará un as de la manga, pero que la temible organización Cerberus y su líder, el hombre Illusive van a tener un papel predominante en el juego. Te estarás preguntando qué personajes y escenarios volverás a ver, y aunque Hudson no quiso ser demasiado específico entrando en detalles, algunos lugares como la Ciudadela y el Normandía aparecerán en el juego.

De hecho, Hudson pudo decirnos que existen un par de sitios en **ME2** que tendrán el tamaño de la Ciudadela. Uno de ellos es Omega, que les sonará a los que hayan leído la novela *Mass Effect: Ascension*. Si no la has leído, Hudson la describe como lo opuesto a la Ciudadela, una estación minera sucia y descomunal. En las profundidades del estrato social, lo peorcito de cada casa está en Omega". También quisimos saber algo de los nuevos lugares y nuestro favorito es el planeta asari llamado Illium. Tiene rascacielos, unas vistas de infarto y colas de coches voladores, algo así como un Dubai de la ciencia ficción (o Coruscant, de La Amenaza Fantasma).

La principal característica de Cerberus, una estación espacial de formas redondeadas, es que es muy llamativa. Se ha convertido en una especie de Purgatorio dentro de *Mass Effect 2*, una prisión en la que hay guardianes patrullando dentro de pasillos de cristal que les separan de los presos. Otras dos localizaciones que nos enseñó el jefe de arte, Dereck Watts, nos sugieren que vamos a pasar mucho más rato dentro de estaciones espaciales y naves que en el primer juego.



## NEGOCIO DE IMPORTACIÓN

Todo lo que huele a nuevo en el universo de *Mass Effect* es bienvenido, pero si existe algo que hace que el juego sea mucho más deseable es la posibilidad de cargar una partida del primer juego y recuperar personajes, estadísticas y decisiones ya tomadas. Nunca se ha intentado nada parecido, pero parece que BioWare no va a tener problema en conseguirlo.

"Somos capaces de recuperar cualquier decisión con las partidas guardadas", explica Drew Karpysyn, el jefe de guionistas. "Pero nos hemos centrado en las decisiones importantes que hacen que cada partida sea personal. Es muy importante que las decisiones tengan consecuencias y parte de que una decisión sea firme se consigue cuando no puedes volver atrás para cambiarla".

Cuando se le pregunta a Hudson si *Mass Effect 2* va a poner las habilidades del personaje en Nivel 1, sale con algunas evasivas, "No es que se empeice de cero, pero es que es una forma de empezar distinta si empezases con un personaje de Nivel 1". En otras palabras, si no tienes una partida guardada, empezarás con un personaje e historia tipo (que la verás en la intro) e interactuarás con personajes del primer juego como si hubieses tomado esas decisiones estándar. La pregunta es qué ocurre con esas armas y habilidades en las que tanto tiempo había invertido... "Sin ser demasiado específico, si eliges ser un tipo de personaje concreto y te haces bueno en determinadas habilidades, entonces ese conocimiento lo heredarás en *Mass Effect 2*". Críptico, pero sincero.

Este tipo no es una nueva clase de enemigo. "Es un personaje concreto - quizá puedas reconocerle del trailer," explica el artista senior Jaemus Wurzbach. ¡Interesante! La insignia roja del hombro es muy familiar y el agujero en el medio es absolutamente desconcertante. Pero el animador jefe de cinemáticas, Parrish Ley piensa que "la gente va a conectar con este tipo", y tenemos que admitir que ciertos elementos de la animación como el brillo de sus lentes le hacen tremendamente atractivo.

*Ha sido difícil conseguir diálogos más atractivos*

¿Te suena? Exacto. Estas viendo una imagen del interior del Normandia. Esperamos que en el juego final no esté tan vacío como en el dibujo.



El director de proyecto de *Mass Effect 2* es el calmado CASEY HUDSON, que no parece sentir la presión de cargar con un título del peso del que tiene entre manos. Se ha prestado amablemente a contestar algunas de nuestras estúpidas preguntas.

**ROX:** ¿La segunda entrega de contenido descargable es todavía una realidad o debemos olvidarnos?

**HUDSON:** Estamos trabajando en nuevo contenido descargable. Lo estamos acabando y asegurándonos de que sea muy bueno. Será entonces cuando lo anunciemos, probablemente muy pronto. Eso será lo último que haya entre *Mass Effect 1* y *2* en cuanto a nuevo contenido.

**ROX:** ¿Estáis arreglando el fallo de texturas que aparecían de pronto que había en el primero?

**HUDSON:** [Después de que *Mass Effect* se distribuyese] lo primero que hicimos fue ponernos a leer los foros sobre el juego, cada post, cada elemento que nos sirviese de feedback y cada review, y luego empezamos a fijarnos sobre algunos comentarios frecuentes. El problema de las texturas era una queja muy frecuente y creo que en parte era porque se trataba de una experiencia muy inmersiva. Cuando empiezas a identificarte con los personajes de pronto te aparece una de esas texturas para recordarte que sólo es un juego.

Ahora que conocemos nuestro motor gráfico a la perfección -y con todos los cambios que hemos hecho ya no es un motor Unreal Engine 3- y los fallos con las texturas ha sido uno de nuestros focos. Hemos podido arreglarlo con bastante facilidad. Se ha mucho mejorado la experiencia.

**ROX:** ¿Qué ocurrirá con los ascensores? Se ha convertido ya en uno de los chistes fáciles dentro de la industria, en el sentido cariñoso.

**HUDSON:** ¡Habrán ascensores! (Risas) Primero de todo, el problema con los ascensores lentos -y principalmente en un sitio, la Ciudadela- es que no te mostraban tu personaje. En la Ciudadela estás en una nave espacial que es cinco veces más grande que Manhattan y tienes que ir de un lado al otro. No te mostrábamos nada de lo que ocurría dentro del ascensor y que eso era lo que ocurría, la cabina cerrada y tú pensabas que subías tres pisos. Es un problema de comprensión del propio universo del juego -no sabes ni dónde, ni cuándo está ocurriendo todo.

[En *Mass Effect 2*] tenemos un sistema completamente nuevo para cada vez que tengas que viajar de un lado a otro, y casi es al instante -ahora las transiciones son interesantes, informativas y casi quieres que duren un poco más. En el caso de la Ciudadela, se ve un mapa de dónde estás, donde vas y cómo está sucediendo



ese traslado. Con esto aprendes un poquito más sobre lo que ocurre y dónde ocurre de una forma tan bonita que vas a poder hasta disfrutar de ello. Y la carga, de hecho, es más rápida si lo medimos en segundos, así que mejor por partida doble.

**ROX:** ¿Y que se ha hecho con la gestión del inventario?

**HUDSON:** El sistema de inventario de *Mass Effect* lo hemos quitado, es la única parte del juego que decidimos borrar por completo. La forma en la que puedes customizar tu armadura y tus armas es completamente diferente, no tienes que andar cacharreando con montones de partes para mejorar tus armaduras y armas. Para elegir el arma que quieres usar existe toda una interfaz nueva en la que puedes elegir entre 11 tipos diferentes sin tener que estar navegando dentro de un inventario. También hemos incluido un nuevo sistema de personalización de la armadura que te ofrece un control muchísimo mayor de lo que llevas puesto sin tener que meterlo en un repositorio infinito de armaduras y sus partes. Es un método mejor y mantiene todas las opciones que tenía antes y añade nuevas.

**ROX:** ¿Habrà más variedad cada vez que aterrices en mundos inexplorados?

**HUDSON:** Decidimos mejorar muchos de los elementos de la interacción con esa experiencia. Lo enseñamos en el E3, pero habrá muchas más cosas cuando estés en órbita, escaneando un planeta, aterrizando sobre él. Y nos hemos enfocado en crear algunas localizaciones de una enorme riqueza.





SACA PUNTA AL LAPIZ!

BioWare tiene sus oficinas en una zona semi-industrial de Edmonton, y si te das una vuelta podrías ver algunos vecinos... algo eclécticos. Es hora de las preguntas.

**A. Rexall Place:** El hogar de los 'gasolineros' de Edmonton

**B. Humpty's Family Restaurant:** Mmm... ¡menú del día casero!

**C. Koutouki Taverna:** Comida griega modernita

**D. Sawmill Steak House:** Ternera de Alberta

**E. Diamond's Gentlemen's Club:** Ni idea (estoy casado).

**F. Labatt Brewery:** ¿La cerveza canadiense sale de una fábrica?



"Muchos de los miembros de tu equipo pueden morir... para siempre."

— Casey Hudson



El colega con cara de anfibio es Thane, miembro de los drell, una nueva especie que aparece en *Mass Effect 2*. Es un personaje elegante y simpático al que vemos en pleno intento de homicidio, lo cual le convierte en "un firme candidato a unirse a tu escuadrón", dice Hudson.



## ELIGE TU PROPIA AVENTURA

Hay que tratar de entender que BioWare quiere crear una aventura mucho más rejugable con mayor variedad de toma de decisiones. Por otro lado, están creando un sistema de relaciones entre personajes que se vea afectado por las decisiones que tomemos.

Quiéren que los finales sean muy diferentes dependiendo de lo que hayas hecho a lo largo del juego y no que haya un punto desde el que se resuelve en juego en una serie de finales fijos. Para mantener todos esos hilos argumentales, los guionistas y equipo de sonido están creando un 20% más de diálogos que lo que hicieron en la primera ocasión.

Hudson tiene mucho que contar respecto a los finales: "El final, creo, va a dejar a muchos alucinados. El argumento va mucho más lejos de lo que lo hizo en la primera parte. Las cosas que pasan, las decisiones que tienes que tomar... se pone muy feo. Todo cambia, los personajes que te acompañan pueden morir... de verdad, para siempre. Te das cuenta de que cualquier cosa es posible. Lo que sea. Y... el final es, con mucha diferencia, el nivel más difícil que hemos diseñado. Se lleva por delante a muchos de tus compañeros de equipo. Te preguntas ¿quién va a quedar vivo? ¿Qué decisión afecta a qué y cómo? Hay tantos finales que creo que es casi imposible hacer un análisis de la lógica del juego.

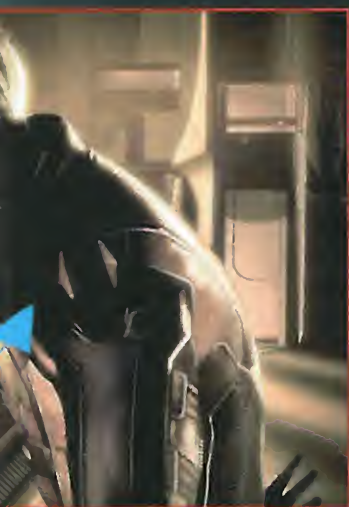
## HAZ PALOMITAS

Puro Hollywood. Efectos, diálogos y escenas más cinematográficas que nunca. El lenguaje de la cámara será vital.

La diferencia es alucinante. Tuvimos la ocasión de ver una conversación entre Shepard y una asari llamada Seryna. Atraviesan Illium en un coche volador y discuten si Shepard debe detener un intento de asesinato o dejarlo pasar. La cámara ofrece tomas desde a espalda, un reflejo en la ventana y se enlaza con una escena cinemática con una fluidez y suavidad nunca vistos.

## MÁS INTENSIDAD

En mitad del fuego cruzado preguntamos a Hudson sobre el control. "Cuando coges el mando, ya parece un juego mejor". Concretamente, se le pueden dar órdenes individuales a cada miembro del equipo, puedes superar obstáculos, los poderes se recargan más rápido y los puedes usar más frecuentemente. Sólo lo vimos un poco en movimiento, pero las mejoras eran evidentes. Y entonces llegaron las otras cabezas visibles del proyecto en BioWare, Ray Muzyka y Greg Zeschuk, para darnos una última opinión de por qué *Mass Effect 2* se va a convertir en el colosal juego que se espera. "La intensidad de las situaciones de combate, los diálogos, el compromiso emocional, y el argumento", dice Muzyka, "hacen que la experiencia momento a momento vaya incrementándose poco a poco y en todos los sentidos". "Y añade Zeschuk con una amplia sonrisa, "garantizamos ascensores mucho más rápidos".



FIN





## > Info

Publica Bethesda  
Desarrolla Splash  
Damage  
Jugadores 1-2  
Online 2-16

## TIENE PINTA...

No puedo esperar

# Brink

Un shooter con toques de rol y unas gotas de plataformas. La mezcla más refrescante del pasado E3.

**T**ras tres agotadores días de feria en los Angeles es difícil destacar algo con claridad, excepto si se trata de algo sorprendente y nuevo. Algo inesperado. Ese algo es *Brink*, lo nuevo de Splash Damage.

Se trata de un shooter en primera persona que mezcla hábilmente la acción con ciertos elementos de rol, al permitir crear personajes y hacerlos evolucionar en sus habilidades. No se corta tampoco al añadir un toque de plataformas que recuerda a *Mirror's Edge*, pero sin tratar de distraer la atención de lo más importante en el juego: los combates con armas.

El argumento bebe directamente de la fuente de *BioShock*, con un nuevo mundo 'separado', el Arca. Un paraíso que se ha tornado en infierno y donde dos fuerzas luchan con objetivos encontrados. Unos quieren escapar y los otros retener a los 'transfugas'. Con todo esto únicamente, no habría realmente una razón para destacarlo. Pero es en su propuesta jugable en donde de verdad encontramos algo único. *Brink* nos permite de manera dinámica elegir nuestros objetivos de una lista. Por ejemplo, al avanzar se nos dará la opción de ayudar a unos compañeros en medio de la batalla, tratar de salvar a un personaje en esa misma lucha o incluso, mandarnos a un tercer frente para realizar tareas de apoyo. Y es que además otro de los detalles que más nos han gustado es que el mundo creado por Splash Damage está vivo con independencia de nuestra existencia. Es decir nosotros somos los que escribimos la historia sobre la marcha.

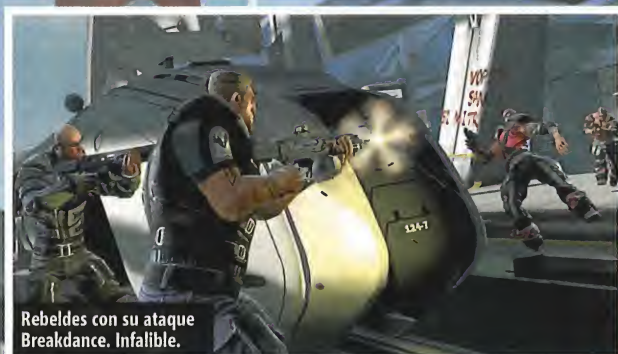
## REBELDES VS SEGURATAS

Están encerrados en el Arca y su único objetivo es volver a la libertad. Tienen una historia propia, pero comparten habilidades y clases con el otro grupo al que se enfrentan, el cuerpo de seguridad del Arca.





¿Un símbolo fálico o un bonito monumento?



Rebeldes con su ataque Breakdance. Infalible.



Las fuerzas de seguridad tienen más recursos.

## TU PROPIO PERSONAJE

Como buen juego de Bethesda, Brink incluye un potente editor de personajes que nos permiten modificar las características físicas y habilidades iniciales de nuestro protagonista. Haz que el tuyo sea único.

## SOLO NO PUEDES

Además de los modos competitivos que incluirá (no revelados), encontraremos un muy interesante modo cooperativo para 8 jugadores simultáneos a través de cualquiera de las historias principales.



# XBOX LIVE

## Así es la Nueva Experiencia XBOX



### ¿Te gustan los juegos, el cine y estar con los amigos?

Pues Xbox 360 te brinda un nuevo universo de posibilidades que te permiten disfrutar al máximo de tus hobbies favoritos. Descubre la diversión más auténtica, descubre Xbox LIVE.

### Diviértete con tus amigos

Si te gusta compartir experiencias con tus amigos, con Xbox LIVE vas a pasártelo en grande. Gracias al magnífico servicio online de Xbox 360 podrás **chatear y comunicarte con tus amigos** siempre que quieras. Y si encima, conectáis la cámara Xbox LIVE Vision ¡podréis veros a través del televisor mientras habláis! Pero esto no es lo mejor, porque la mayoría de los juegos incorporan modalidades online con las que podrás **compartir con tus amigos experiencias inolvidables**.

### Personaliza tu avatar

La nueva interfaz de Xbox LIVE es más flexible y elegante que nunca y, encima, ¡puedes personalizarla a tu antojo! Sí, porque podrás crear fácilmente un personaje que será **tu vivo retrato virtual...**, o el de quien tú quieras. Así, navegar por los diferentes menús resulta mucho más fácil y divertido.

### Un catálogo insuperable

Sólo con Xbox 360 disfrutarás de **más de 1.000 títulos diferentes**, muchos de ellos exclusivos. Aventuras, Acción, Deportes, Música, Familiares... De todo y para todos. Y sólo con Xbox LIVE podrás descargarte **películas en alta definición, expansiones** para tus juegos favoritos o incluso **títulos exclusivos** a través del Bazar de Juegos online, ¡que además puedes probar gratuitamente antes de hacerte con ellos!

Para más información entra en [www.xbox.es](http://www.xbox.es)





## ¿Sabías que...?

- Xbox LIVE tiene 2 modalidades de suscripción:
  - Xbox LIVE Silver (gratuita).
  - Xbox LIVE Gold (de pago).
- Al comprar una consola Xbox 360, consigues una suscripción de prueba de Xbox LIVE Gold durante 1 mes.
- Xbox LIVE Gold te permite jugar online, obtener descuentos en tus juegos favoritos y descargar contenido exclusivo ¡Sólo por 5€ al mes!



**Personaliza tu avatar con todas las opciones que puedas imaginar y utilízalo para jugar y comunicarte con tus amigos en Xbox LIVE**



## Tus películas favoritas en alta definición

El mejor videoclub sin salir de casa. Sólo con Xbox LIVE podrás descargarte más de 250 películas a través del Bazar de Video. Su amplia oferta y los 5 estrenos semanales lo convierten en un servicio imprescindible.

## ¿Todavía no te has conectado a Xbox LIVE?

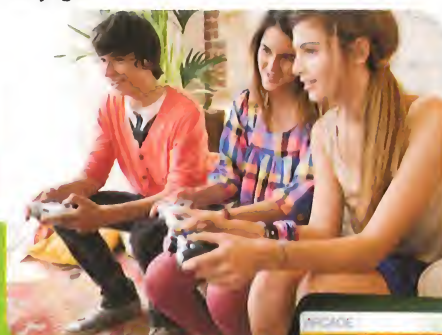
Es tan sencillo como seguir estos 5 pasos:

- 1 Escoge tu consola Xbox 360: Arcade, Pro o Elite.
- 2 Conéctate a internet por Wifi\* o por cable Ethernet.
- 3 Escoge tu suscripción: Silver o Gold.
- 4 Crea tu avatar y encuentra a tus amigos para jugar o chatear.
- 5 Dirígete al Bazar Xbox LIVE y compra contenido con los Microsoft Points. Podrás adquirirlos en tiendas, en [www.xbox.es](http://www.xbox.es) o directamente desde tu consola en Xbox LIVE.



Comparte tu cuenta de Windows LIVE Messenger y mantén siempre el contacto con tus amigos a través del chat de vídeo, voz y texto.

Conoce a más de 17 millones de jugadores sin moverte del sofá.



El Bazar de Xbox LIVE cuenta con más de 20.000 descargas esperándote.



\*Accesorio no incluido, a la venta por separado.



# XBOX 360 REVIEWS

La última guía para tus compras – todos los nuevos títulos de Xbox 360 analizados y puntuados

## Contenidos

**76** **Fight Night Round 4**  
Electronic Arts vuelve a dar el gancho vencedor con el simulador de boxeo más realista...

**80** **Prototype**  
Mutaciones y virus desatados en la Gran Manzana.

**84** **Superstars V8**  
Vuelven las carreras más impresionantes en este simulador de última generación.



**86** **Call of Juarez: Bound in Blood**  
El lejano y salvaje oeste nunca fue tan salvaje.

**90** **Overlord II**  
Saca la bestia maligna que hay dentro de ti, otra vez.

**94** **Tales of Vesperia**  
Otro RPG oriental para nuestra Xbox 360. ¡a disfrutar!

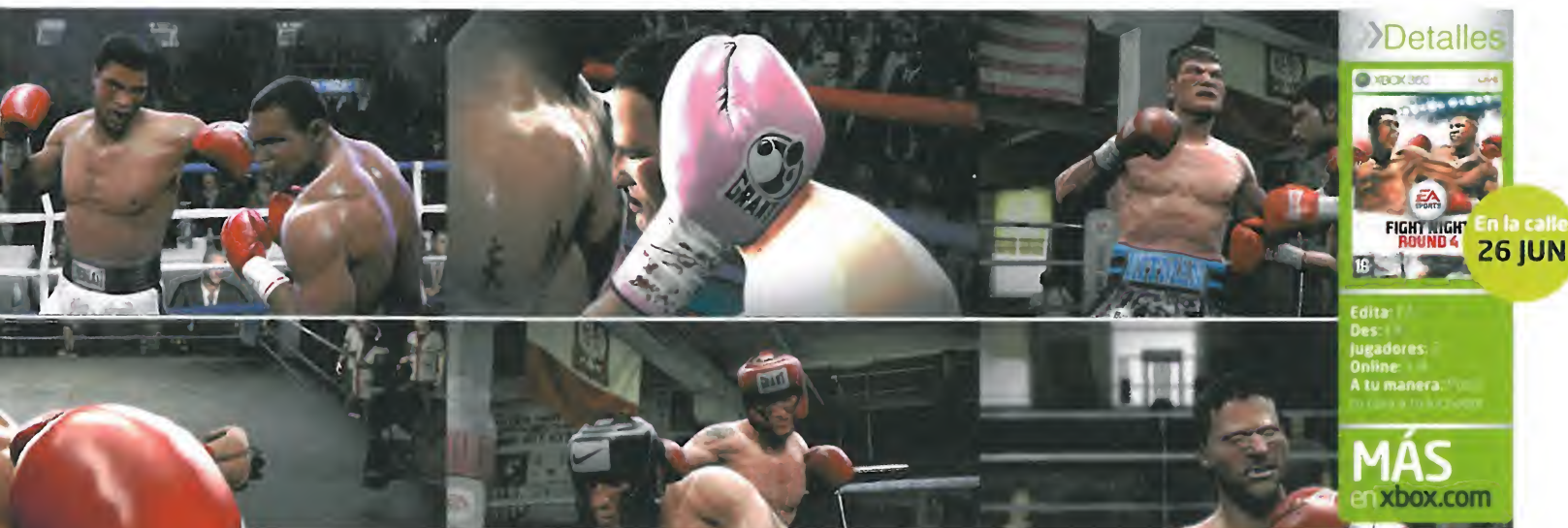
Un título super bonito para la Xbox 360.





"Hola, yo journalist español, I like very mucho your artículos and all about you."

Xcast, intentando impresionar (en un perfecto inglés) a Jessica Chobot (atractiva periodista de ign.com) en el E3 de Los Angeles.



> Detalles



En la calle  
26 JUN

Editor: EA  
Des: EA  
Jugadores: 2  
Online: 1-4  
A tu manera: Pasa  
la cara a tu luchador

MÁS  
en xbox.com

# Fight Night Round 4

XBOX 360  
LA REVISTA OFICIAL DE XBOX  
¡IMPRESINDIBLE!

DXM Mario

AUTOR:



EA vuelve a ganar por K.O.

**G**racias a la serie Fight Night ahora sabemos que el boxeo no es para todo el mundo y de hecho, seguro que mucha gente preferiría que fuese ilegal...

Desde luego es lo más parecido a un deporte profesional con sangre que existe en la cultura occidental, pero dejando de lado las valoraciones éticas sobre el boxeo, lo cierto es que su simplicidad ejerce atracción. Pega al otro tío sin que él te destroce la cara primero. Esto permite que tanto la gente experta en el tema como los que tienen cierta curiosidad puedan disfrutar, sin pudor, de videojuegos de boxeo como *Fight Night Round 4*. Ayuda el hecho de que EA haya sabido capturar, con la serie *Fight Night*, el

espíritu de luces brillantes y glamour en el espectáculo. También es verdad que el "Total Punch Control" (que se realiza con el stick derecho) es capaz de acercar el boxeo a jugadores más casuales y menos interesados en este violento deporte. Una de las características más llamativas es el aspecto gráfico: así como *Round 3* se convirtió en una demostración de las capacidades técnicas de la 360 en su lanzamiento, *Round 4* es, años después, igual de impresionante. Todo ello gracias al nuevo sistema

## EN UN PISPÁS

**¿Qué es?**  
Una nueva entrega de este genial juego de boxeo

**Se parece a...**  
El título anterior, aunque esto sea bastante obvio.

**¿Para quién?**  
Para amantes de los golpes y el realismo.



## ENREDADOS

En Round 3 había una barrera invisible que impedía que los luchadores se acercasen demasiado el uno al otro. Con el nuevo sistema de físicas los luchadores se pueden acercar tanto como quieran y a menudo, sus brazos chocan y se cruzan. Si te haces un lío la cámara te ayuda a resolverlo.

## MUESTRA TU ESTILO

Cada boxeador tiene un estilo diferente dependiendo de su altura y de su alcance de brazo. Para los bajos es mejor acercarse y usar golpes ascendentes y al cuerpo para acabar con el contrincante. Los más altos necesitan mantener la distancia y lanzar directos y ganchos.

## RECONSTRUCCIÓN FACIAL

Vale, sabemos que Hatton no es Brad Pitt, pero aquí se parece demasiado a un goblin. De todas maneras siempre puedes sacarte una foto utilizando la Vision Camera y ver como Hatton la deforma hasta límites insospechados. En efecto, tu luchador sufre todos y cada uno de los golpes.

de sparring basado en el motor de físicas, capaz de modelar cada golpe y cada bloqueo. El resultado nos ofrece la posibilidad de esquivar un puñetazo debidamente -acción que añade al combate una sensación orgánica y muy convincente- algo que de momento no existe en ningún otro juego de lucha. Ver en movimiento *Fight Night Round 4* es tan natural y fluido como el sudor que recorre las espaldas de los boxeadores, sencillamente increíble.

## Ciencia dulce

Como EA se jacta de tener un sistema sin errores, hemos estado intentando pillarles con algún caso de clipping, muy común en los juegos de lucha. Pero lo cierto es que nos fue imposible detectar un sólo error, así que podéis

“La perfección física ayuda a que los combates sean muy justos”

estar seguros de que funciona correctamente. Lo más parecido a un defecto que encontramos fue cuando nuestro luchador pareció atravesar con su puño al contrincante, pero resultó ser que en realidad el brazo había pasado por encima del hombro, cerca del cuello... Esta perfección consigue transmitir una sensación de seguridad al jugador, es decir, nunca te sentirás engañado y sabrás que si te han golpeado en la cara ha sido porque te has comido el puño y no por un error en el código del juego. Para el modo de un jugador esto es algo obviamente positivo, pero lo es aún más si nos metemos en peleas multijugador, ya que los combates son completamente justos; si pierdes es sencillamente porque el otro jugador es mejor que tú.

## Dolor en el ring

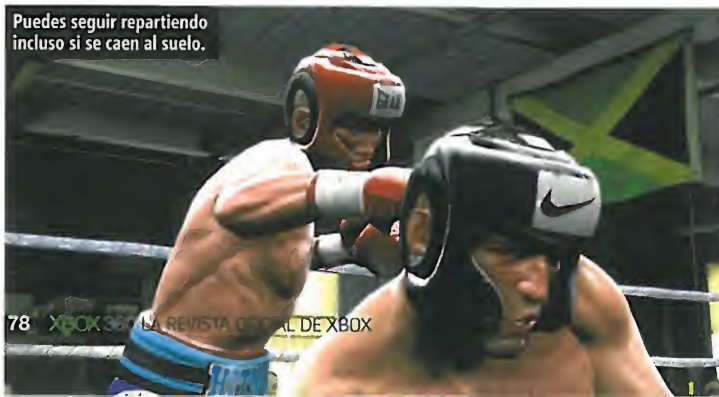
Los impactos más grandes y que mayor daño producen son los contraataques. El sistema de contragolpes ha sido rediseñado ahora



En los primeros combates se usa protección para la cabeza.

que las físicas funcionan de manera más realista y nos avisa cuando hemos esquivado un golpe perfectamente. Acierta con un gancho, o mejor, con un directo justo después de haber esquivado un golpe y conseguirás causar más daño, además de puntuar; Este sistema se ha convertido en la manera más rápida de conseguir un K.O. Fuera del ring existe un largo modo carrera, en el que puedes crear a tu propio boxeador (incluso ponerle tu cara usando la Vision Camera) o elegir entre los 40 boxeadores reales que

Puedes seguir repartiendo incluso si se caen al suelo.







Ali vs Tyson con un final espectacular.



Los KOs se pueden ver desde cualquier ángulo.

## EL KO PERFECTO

Como acabar con tu oponente después de haberle calentado un rato.



### EVITA EL PUÑETAZO

Esquiva sus golpes usando gatillo izquierdo y el stick izquierdo en cualquier dirección.



### CONTRAATACA

Lanza un puñetazo demoledor cuando la cámara te lo señale.



### CONTRINCANTE ATONTADO

Si lo has hecho todo bien, tu oponente debería estar atontado. Su resistencia, velocidad y potencia caerán en picado. Es tu momento

"Round 4 es un juego que sólo puede ser descrito como un K.O. técnico"



incluyen. Si no te convencen los tediosos entrenamientos, se pueden saltar y existe una gran sensación de progreso desde que empiezas a luchar, siendo un 'don nadie', hasta que alcanzas las estrellas y peleas contra los más grandes.

Puede que otros boxeadores te llamen y te reten a un combate, y gracias a las novedades, os aseguramos que cada

combate parecerá diferente. Si te sientes muy macho después de pasarte el modo carrera, aún te queda ganar en los Campeonatos Mundiales que se disputan online en tres categorías divididas por pesos. Con **Fight Night Round 4**, EA se apunta un K.O. técnico en toda regla. La anterior entrega ya fue un 'must have' y esta sólo agranda su leyenda.

Hatton comiéndose el guante de Pacquiao. Real como la vida misma.



## XBOX 360 VEREDICTO

- Visualmente espectacular
- Tremendamente adictivo
- Efectos físicos de lujo
- Cada lucha es diferente
- Hatton parece un mutante

**PUNTUACIÓN**  
Sólido y totalmente revolucionario

**9,0**



» Detalles



En la calle  
YA DISP.

Edita: Activision  
Des: Radical  
Jugadores: 1  
Online: 1  
A tu manera: No

MÁS  
en xbox.com

# Prototype

Has pillado un virus muy chungo...

OXM Maeso

AUTOR:



**S**ólo sabes que te llamas Alex Mercer y que has pillado una enfermedad rara que te dota de poderes extraordinarios, además de un cabreo de tres pares de narices. La isla de Manhattan es tu patio de recreo... ¡hala, a divertirse! El juego de Radical Entertainment nos coloca en medio de la ciudad de Nueva York, así de golpe, dando golpes y arrasando con una veintena de tanques y helicópteros con la única ayuda de nuestras manos (eso sí, dotadas de un

tremendo poder mutante desconocido). Todo es sangre y destrucción en medio de Times Square y acabamos, con la misma facilidad, con un regimiento entero de marines americanos y con un puñado de zombies y engendros demoníacos. Así, en cuestión de dos minutos. Luego, el juego nos quita nuestros poderes y para un poco la acción... toca flashback y empezar desde el principio para entender esta historia. Así, volvemos a jugar pero esta vez situados un puñado de días antes en el tiempo. Un virus horrible se ha desatado en la ciudad de los rascacielos y los militares han sometido a la isla de Manhattan a una dura cuarentena. Nuestro personaje se despierta (resucita) en una morgue justo antes de que le abran en dos para hacerle la autopsia. Alex Mercer no recuerda nada de su pasado, pero se da cuenta de que tiene unos poderes extraordinarios y una capacidad de mutar (lo que le permite

## EN UN PISPÁS

¿Qué es?  
Un juego de acción  
muy bestia en  
tercera persona.

Se parece a...  
Es una mezcla de  
Spider-Man y The  
Darkness.

¿Para quién?  
Amantes de la  
acción sin freno y  
sin fondo.







Alex Mercer cuenta con una fuerza sobrehumana.

## ¿Sabías que?

### AL CÓMIC

Activision y DC Comics llevarán a las viñetas la historia de Alex Mercer. Una adaptación al cómic de *Prototype* aparecerá en formato de serie regular en unas semanas en los quioscos de USA.

adoptar la forma de otras personas) bastante preocupante. Nuestro protagonista, a partir de ahora, será el objetivo número uno de los militares. ¡A correr toca, muchacho!

## El anti-héroe

Lo bueno de Alex Mercer es que no es un héroe que vaya a salvar al mundo y le da exactamente igual el virus y los millones de asustados habitantes de la ciudad de Nueva York. Su únicos objetivos son, por este orden: 1) descubrir quién es, 2) descubrir quién o quienes le han hecho esto y 3) acabar con sus vidas de una forma agónica y dolorosa. Por eso no aparece ningún tipo de problema moral cuando Alex tiene que correr por la ciudad y llevarse por delante a decenas de viandantes, cuando tiene que aniquilar a varios militares o absorber a un ciudadano inocente para adoptar su forma y así pasar desapercibido ante sus perseguidores. El juego se presenta como un título de acción frenética en una ciudad de Nueva York que podemos recorrer a nuestro antojo, como si fuésemos Spider-Man, aprovechando los poderes de Mercer. Y es que nuestro chico pega unos saltos gigantes, puede correr en vertical por las fachadas de los edificios y su extraño cuerpo mutante le permite convertir sus brazos en armas afiladas y demás barbaridades genéticas. Pero estos poderes no harán sino ir creciendo. El juego nos va premiando (cada vez que eliminamos enemigos, completamos misiones u absorbemos almas de inocentes) con una especie de puntos de experiencia que después podemos usar para comprar nuevas habilidades de nuestro personaje. Así, iremos dotando a



¿De dónde han salido estos bichos?

## Podemos ir comprando mejores habilidades

Mercer de nuevos golpes, combos, piruetas y demás habilidades para el combate y la mutación, que nos serán muy útiles a la hora de recorrer la ciudad, huir de nuestros enemigos y acabar con los jefes finales, gigantes en algunas misiones.

## Luces y sombras

Aunque *Prototype* es un juego de acción con muchos elementos divertidos (sobre todo el sistema de absorción de energía y la ampliación progresiva de los poderes de Mercer) nos hemos encontrado con muchas carencias y fallos, demasiados para

Alex Mercer no es un héroe, sólo quiere venganza y la obtendrá a cualquier precio



La sangre y las escenas fuertes son una constante.







un juego que aspira a ser un gran título de acción. Entre las pegas que hemos encontrado destacan el bajísimo nivel de sus gráficos, el horrible y reducido diseño de la ciudad de Nueva York (Central Park es tan grande como el parque de mi barrio), fallos físicos, errores en la inteligencia artificial de los enemigos, excesiva facilidad en el desarrollo de las misiones y en los combates, una historia totalmente teledirigida a pesar de aparentar ser un juego con 'libertad de movimientos'...

El título, al final, se nos ha quedado un poco corto y la primera sensación de que estábamos ante un 'sandbox' se diluye cuando te das cuenta de que no hay nada que hacer en el juego nada más que pasar de una misión a otra. El resto es dar paseos por la azoteas de Nueva York, romper cosas y encontrar una serie de items escondidos para lograr desbloquear un logro.

Al menos, como hemos dicho, aprender a dominar las habilidades de Mercer y desplegarlas contra decenas de enemigos sí que merece la pena, además de contar con una historia interesante y bastante bien contada a base de videos y un curioso sistema de recuerdos que iremos robando a los personajes implicados en la trama que logremos absorber con nuestra insaciable sed mutante.

## CAMBIA DE FORMA

Uno de los recursos que habrá que usar en el juego, con demasiada frecuencia, es el del cambio de forma. Absorbiendo, literalmente, a un soldado o un simple transeúnte, podremos adoptar su forma y pasar desapercibidos (para escapar o infiltrarnos en una base del ejército). En la interfaz del juego aparece un indicador que nos muestra si somos visibles para un enemigo. Cuando este indicador está en rojo significa que nos ven y, hasta que no se apague, no podremos cambiar de forma, ya que el disfraz no será efectivo. Eso sí, una vez transformados, podemos dar un salto de cuatro metros delante de ellos, que no sospecharán. (2?)



Alex Mercer, el protagonista del juego, se despierta en la mesa de una morgue justo cuando le van a realizar la autopsia. A partir de ahí, y con la memoria borrada, tendrá que intentar descubrir quién es y quién le ha transformado en un monstruo mutante.

## XBOX LIVE

Por desgracia no cuenta con ningún modo de juego a través de Xbox Live. Ni siquiera tiene opciones para descarga de contenidos.

## XBOX 360 VEREDICTO

- El sistema de mejoras
- La historia y ambientación
- Técnicamente flojo
- Misiones repetitivas
- Fallos físicos y de I.A.

**PUNTUACIÓN**  
Destrucción y acción mutante sin pegas

**7,7**



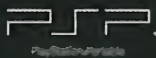
# SBK<sup>®</sup>09

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

## ¡VUELA!



KOCH MEDIA



PLAYSTATION.3



XBOX 360



SBK09 Superbike World Championship © 2009 Lago S.r.l. Published by Lago S.r.l. Black Bean is a registered trademark of Lago S.r.l. Developed by Milestone S.r.l. All rights reserved. All manufacturers, motorcycles, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. SBK™ and SBK Superbike World Championship © are registered trademarks of Infront Motor Sports License S.r.l. "B", "PlayStation", "PlayStation 2", "PSP", "PLAYSTATION", "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP", "PSP (PlayStation Portable)", and "UMD" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Any other trademarks used in the title are trademarks of their respective owners. All Rights Reserved.



Detalles



En la calle  
26 JUN

Edita: Milestone  
Des: Milestone  
Jugadores: 1-12  
Online: 1-12  
Cooperativo: No

MÁS  
en xbox.com

Los personajes de GHWT  
repiten en Greatest Hits.

# Superstars V8 Racing

Carreras de potentes turismos por los trazados más desconocidos, pero apasionantes, de Europa

OXM Lázaro

AUTOR:



**V**ale, nunca habíamos oído hablar de ella antes, pero parece ser que la Superstar Championship es una competición de turismos que cuenta con pruebas en diferentes trazados europeos y hasta uno situado en Sudáfrica. Tal vez no conozcas la competición, pero los bólidos que compiten llevan por marca BMW, Jaguar, Audi... Y este es su videojuego oficial.

A pesar de su poca popularidad, al menos en nuestro país, esta competición permite que se incluyan circuitos que no aparecen en ningún otro videojuego de pruebas de motor más populares. Y es que estas carreras se corren en circuitos como Adria, Mugello y Portimão, que no serán tan conocidos como Silverstone o Nürburgring, pero que, precisamente por eso, son todo un aliciente para los fans del motor en 360. Si eres un adicto a los juegos de conducción, la posibilidad de enfrentarte a nuevos trazados es una razón suficiente para hacerte con una copia de este *Superstars V8 Racing* y, si no sabes ni por dónde sopla el aire de esta competición, simplemente decirte que se trata de un campeonato, y un videojuego muy del estilo de la serie *TOCA Touring Car Racer*.

El juego ha sido desarrollado por Milestone, los responsables de la serie de videojuegos de motociclismo *SBK* (también desarrollaron alguna entrega del *MotoGP* de Capcom). El juego gráficamente tiene un aspecto bastante decente, sin llegar a parecerse a *GRID*, claro, pero cumpliendo bastante bien. En cuanto a la física, el juego es un simulador muy realista y, por tanto, la conducción no será sencilla para profanos. De hecho, a tales velocidades tu principal problema serán las colisiones entre vehículos (aun cuando tú no tengas la culpa), que harán que la parte trasera de tu coche se mueva como un péndulo incontrolable. Otro problema que hemos encontrado con *Superstars V8 Racing* es el mismo elemento que nos irritó en *SBK* y es que no

## EN UN PISPÁS

### ¿Qué es?

El juego oficial de esta competición de turismos.

### Se parece a...

Los clásicos de la saga *TOCA Touring Car Racer*.

### ¿Para quién?

Amantes de los juegos de motor faltos de títulos.



# Superstars V8 Racing



Puedes convertirte en compota a 200 Km/h.



Hasta 8 pilotos pueden verse las caras online.



Los golpes son una constante en el juego.



Corre en trazados que nunca habías visto.



existe un modo carrera realmente trabajado, que te haga meter te en el mundo de las carreras para vivir esta disciplina de conducción. El modo carrera no es más que repetir el fin de semana típico de competición. No hay creación de un piloto que podamos ir haciendo crecer. Se trata de un juego muy digno, una buena elección dentro de los escasos lanzamientos de motor del verano (buena elección lanzarlo ahora, porque el último trimestre va a reventarse de títulos de carreras apetitosos).

## XBOX 360 VEREDICTO

- Luce bien gráficamente
- Trazados inéditos
- Conduce un Jaguar
- Soso modo carrera
- Algunos fallos físicos

**PUNTUACIÓN**  
Sólido juego de conducción sin carisma

**7,0**



> Detalles



En la calle  
2 JULIO

Edita: Ubi Soft  
Des: Ubi Soft  
Jugadores: 1  
Online: 1-2  
A tu manera: Sí  
Límite a gólos: No

MÁS  
en xbox.com

# Call of Juarez: Bound in Blood

Hermanos, desertores... y residentes en Georgia

OXM Xcast

AUTOR:



Una vez más, dos ideas originales con el mismo planteamiento vuelven a chocar en el mundo de los videojuegos. Hace tiempo, Gun y Red Dead Revolver se enfrentaron por la supremacía del género western; ahora, *Call of Juarez* se bate en duelo contra *Red Dead Redemption*. Los primeros en mover ficha son Ubi Soft, que no lo tendrán nada fácil ante Rockstar. Te contamos por qué.

El primer y único western de reciente aparición con perspectiva en primera persona se actualiza... volviendo atrás, ya que el argumento de *Bound in Blood* lo convierte en una precuela, protagonizada en esta ocasión por los hermanos McCall. El título dará comienzo durante la Guerra de Secesión, nos llevará a traicionar el bando confederado para salvar la familia y "las tierras" y, tras convertirnos en forajidos y traidores, llegaremos hasta las ruinas aztecas, después de salvar la vida por los pelos en una buena cantidad de ocasiones. El desarrollo del juego se centra en la posibilidad de controlar a cualquiera de los dos hermanos McCall, cuyas características y posibilidades están bien diferenciadas, en cada uno de los "actos" del juego. Por un lado, tenemos a Ray, el hermano mayor, letal en distancias cortas, capaz de utilizar dos revólveres al mismo tiempo y el único de los hermanos con la capacidad de usar

## SALVAJE OESTE

Durante el desarrollo del modo historia podremos revivir lo mejor del género western; algunas de las situaciones recuerdan a las películas "de vaqueros". En *Call of Juarez: Bound in Blood* no faltarán las venganzas familiares, las desertiones, los duelos contra el sheriff de algún pueblo perdido (previo flirteo con su hija, claro está), el uso de cañones para acabar con maravillas tecnológicas como el barco de vapor, el robo de diligencias, el atraco a bancos, las escenas a caballo, la eterna batalla contra todo tipo de tribus indias, el uso de lazos, la eliminación imposible de seis enemigos, en menos de un segundo, con cada una de las seis balas del revolver y tirando del percutor con la palma de la mano izquierda...

## EN UN PISPÁS

### ¿Qué es?

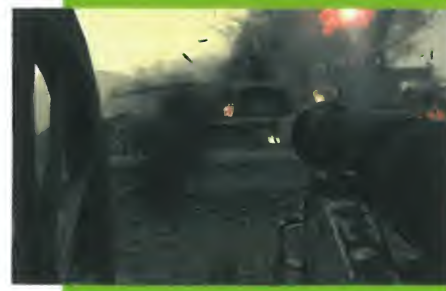
Un juego a medio camino entre western y shooter.

### Se parece a...

*Call of Juarez*, por supuesto... y a *Call of Duty*.

### ¿Para quién?

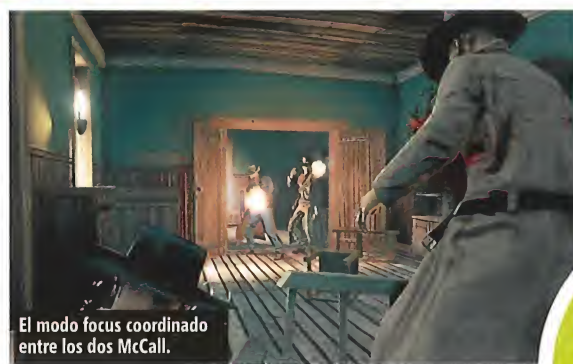
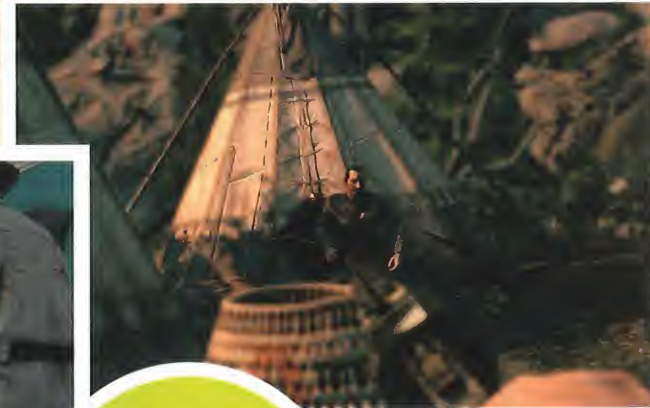
Amantes del western y los paseos guiados.







"Algún día, todo esto, sea lo que sea, será tuyo".



El modo focus coordinado entre los dos McCall.

explosivos (a modo de granada de mano). Thomas, en cambio, es el hermano pequeño, el hermano ágil; si lo eliges, podrás moverte en silencio entre los enemigos y acabar con ellos sin ser detectado (lanzando cuchillos a corta distancia), disparar a largas distancias con rifle y utilizar el lazo para alcanzar zonas inaccesibles. Elijas a quien elijas, ambos tendrán la posibilidad de "concentrarse" en un ataque (siempre y cuando hayas rellenado previamente el medidor de Focus), para acabar con todos los enemigos visibles en pantalla a cámara lenta... pero cada uno de los hermanos McCall a su manera, claro. En determinadas ocasiones, tendremos la oportunidad de unir fuerzas y coordinar ataques entre los dos hermanos, a cámara lenta, y de un modo que recuerda (a los que lo vivieron, claro) el nivel de tiro al plato de Hyper Sports, ya que habrá que coordinar los disparos a un lado y a otro de la pantalla.

El armamento disponible en el juego es un reflejo fiel de la época en la que se ambienta el juego, con revólveres rápidos y lentos (todos ellos con capacidad para seis balas, únicamente), rifles de media y larga distancia, dinamita, gatling guns fijas y móviles (sólo para Ray, claro) y hasta cañones, de esos con las ruedas grandes de madera, con los que tendrás que acabar con grandes concentraciones de enemigos y hasta con un barco de vapor cargado de soldados yanquis (pertenecientes al bando de la Unión, claro).

Con la gran importancia que tienen las diferencias entre los dos personajes protagonistas del juego, no entendemos como Techland no ha ido a por todas incluyendo un modo cooperativo para esta

precuela de *Call of Juarez*; cada uno de los dos hermanos McCall tiene una misión diferente en cada acto, *Bound in Blood* habría aportado grandes dosis de diversión a través de un hipotético modo cooperativo... ¿llegará de forma descargable? Ojalá lo haga, de otro modo, su modo historia perdería bastante. Y es que aunque el argumento del juego es muy bueno, la convergencia entre las partes jugables y las escenas de video es desastrosa: mientras que las escenas nos trasladan años en la historia, los actos jugables abarcan muy poca extensión (física y argumental) y nos obligarán a realizar tareas sencillas y repetitivas (matar enemigos a tiros todo el rato, destruir un barco a base de cañonazos, eliminar silenciosamente a demasiados enemigos seguidos y sin gracia, buscar objetos secretos de forma compulsiva siempre en los mismos sitios y no muy alejados del "camino principal"...). En todo momento, tendremos que seguir a pies juntillas las instrucciones que se nos van dando y resulta imposible pensar una alternativa. Su limitado desarrollo se torna aún más frustrante cuando descubrimos que el entorno gráfico del juego es inmenso y de

## ¿Sabías que?

### REVERENDO RAY

Ray McCall, uno de los dos hermanos controlables en *Bound in Blood*, es el protagonista, convertido en predicador (o "la ira de dios", como se hace llamar), del primer *Call of Juarez*.

## Su modo historia es lo más lineal que hemos visto en Xbox 360

una calidad sublime; es como si te obligasen a jugar Oblivion sin salir de los caminos y sin la opción de volver atrás, sabiendo que podrías llegar hasta donde te propusieras. En *Call of Juarez: Bound in Blood*, el motor gráfico muestra bosques, montañas o riachuelos con impresionante calidad y realismo. El problema es que no podrás llegar a pisar muchos de estos escenarios por culpa de su lineal desarrollo. Cada uno de los niveles del juego estará poblado por todo tipo de objetos hasta donde alcanza la vista y el detalle de





▶▶ cada elemento es impresionante. Muchas de sus novedades jugables, como la posibilidad de ocultarnos tras cualquier objeto de forma realista, sin pulsar botones, o el uso de carros o caballos, quedan sepultadas por un desarrollo terriblemente lineal.

Por suerte, el potencial gráfico y jugable de *Bound in Blood* no está diseñado únicamente para su modo historia, ya que presenta un modo multijugador de gran calidad. En sus partidas, que podrán realizarse de forma local o a través de Xbox Live, podrán participar hasta doce jugadores, que de forma cooperativa o competitiva buscarán la gloria a través de cinco diferentes modos de juego inspirados en famosos eventos del salvaje Oeste: el tiroteo en OK Corral, la captura de Billy el Niño... Además, el sistema de puntuación se basa en una especie de sistema "Wanted": el mejor jugador de la partida otorgará una recompensa, que irá aumentando si sigue vivo y venciendo a sus enemigos, al que sea capaz de abatirle. A la hora de seleccionar tu alter ego virtual en la red, podrás elegir entre trece diferentes clases entre las que se encuentran trampero, pistolero, nativo (indio), duelista o minero, cada una de ellas con un arma y unas habilidades muy diferenciadas.

Ocho diferentes escenarios servirán de marco para innumerables tiroteos que, por suerte, salvan el pellejo de un título con un modo historia monótono, lineal y aburrido,



## Su gran argumento es expuesto de forma desastrosa

pese a su gran puesta en escena y lo interesante de su argumento. Aunque *Call of Juarez: Bound in Blood* tiene potencial (multijugador, sobre todo), los aficionados al buen western depositamos nuestra confianza en *Red Dead Redemption*. Puede que su argumento sea peor (o mejor), pero estamos seguros de que estará mejor contado.

XBOX  
LIVE

Hasta doce personas podrán participar en partidas multijugador a través de ocho diferentes escenarios y cinco modos.

XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ Posee un entorno gráfico sublime
- ✓ Presenta un buen modo multijugador
- ✓ Su argumento es muy bueno
- ✗ Carece de modo cooperativo
- ✗ Es absolutamente lineal

PUNTUACIÓN


Su potencial está en el modo multijugador.

8,0





# Este verano encontrar empleo ¡es posible!



Sabemos que no es fácil, pero sabemos que **encontrar empleo en verano es posible**. Cada día lo comprobamos porque en **expansionyempleo.com** seguimos trabajando para que tu currículum esté más activo que nunca, y siempre con la **máxima confidencialidad**, como clave de nuestro negocio.

**Proceso de alta  
rápido y sencillo**

**Rellenando sólo 2 campos  
comenzarás a recibir  
Alertas de Empleo**

**Expansión  
& EMPLEO.com**

Entra e introduce tu currículum: [www.expansionyempleo.com](http://www.expansionyempleo.com)

Nuestro trabajo es el tuyo



» Detalles



En la calle  
YA DISP.

Edita: Codemasters  
Des: Triumph Studios  
Jugadores: 1  
Online: No tiene  
A tu manera: Nada se personalizable

MÁS  
en xbox.com

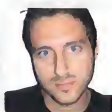


# Overlord II

Una digna secuela que cuenta con lo mejor del Señor del Mal

Julio del Olmo

AUTOR:



**E**n 2007 llegó a nuestras manos un juego diferente. En lugar de ponernos en la piel de un héroe de musculoso cuerpo y cara de dios del Olimpo, nos adentramos en el mundo de la magia y los hechizos como Señor del Mal, con la única intención de sembrar el caos allí por donde fuéramos. Dos años más tarde nos encontramos con la segunda parte de un título que ya cuenta con una legión de fieles seguidores que verá

recompensada su espera con una secuela a la altura de su predecesor. *Overlord II* nos cuenta la historia de Overlad, hijo del protagonista de la primera historia, en su lucha para salvar al mundo de la magia de un ejército de romanos que quiere controlar a todas las criaturas del mundo. En primer lugar, el hijo de Overlord deberá aprender a explorar unas habilidades para el mundo de la magia, que le son innatas, para ponerlas al servicio del mal. Una vez consiga dominar dichas

aptitudes contará con una legión de esbirros que le idolatrarán como el Señor del Mal que ya es. Overlad y sus esbirros se encontrarán un siglo después de la primera entrega con un Imperio muy reforzado al que hacer frente en batalla por controlar el destino de las criaturas mágicas que pueblan los diferentes lugares. Los escenarios son, sin duda, uno de los puntos fuertes del juego, tanto por su variedad como por la riqueza de detalle de los mismos. Tan pronto

## EN UN PISPÁS

¿Qué es?

Un juego que mezcla estrategia, rol y acción.

Se parece a...

Ninguno, es un juego diferente a todo lo demás.

¿Para quién?

A los fans de la primera entrega les encantará.

El Señor del Mal regresa  
100 años después para  
luchar contra el Imperio



## OVERLAD

Cien años después de las aventuras del Overlord original sale a escena su sucesor, que además es su hijo. Overlad será el encargado de seguir poblando el mundo de Gna y Oscuridad acompañado de sus pequeños criaturas, los esbirros.

El camino de Overlad como sucesor de su padre no será fácil, ya que tendrá que demostrar que cuenta con las habilidades que diferencian a un Señor del Mal. Una vez consiga superar la prueba, sus criaturas le acompañarán en la misión de destruirlo todo.



Vaya espada que lleva el Señor del Mal. ¡Caquita!



## ¿Sabías que?

**RELACIÓN CON ESBIROS**  
Una de las posibilidades que ofrece esta entrega es la de estrechar lazos con tus esbirros. Podrás ponerles nombres y además cuando alguno caiga en batalla le podrás enterrar en el Cementerio de Esbirros.



Los lobos te serán de gran ayuda.

estaremos en tierras nevadas como tropicales, para en los puntos culminantes del juego pasearse por algunas ciudades del Imperio. Entre las mejoras de este título con respecto a su antecesor, la principal es la capacidad de destrucción con que cuenta esta entrega. Prácticamente todo lo que hay a tu alrededor a lo largo de todo el juego es susceptible de ser destruido por ti mismo o a mano de tus obedientes esbirros. En cuanto a tus siervos, también presentan novedades significativas, ya que podrán realizar muchas más acciones en esta ocasión. Entre ellas, los esbirros podrán montar sobre lobos para atacar con mayor fuerza a los enemigos, ir más rápido y ser menos vulnerables a los ataques de los demás. Además, podrán utilizar catapultas y máquinas de asedio, con lo que sus posibilidades serán ilimitadas, ya que incluso tienen la posibilidad de equiparse con armas, escudos e indumentarias de los soldados que vayan cayendo en combate a su alrededor.

Elementos como el Cementerio de

Esbirros dan al juego aspectos interesantes que han dado mayor valor al papel de los esbirros en este juego, en que sin duda son eje principal para el desarrollo de la historia. Al fin y al cabo, ellos necesitan un



Tus esbirros harán todo aquello que les ordenes



Dirige a tus esbirros a los puntos concretos donde se desarrolla la acción.



Destruye todo lo que allá a tu alrededor y encontrarás preciadas recompensas.





## ESBIRROS

Los esbirros son parte central del juego y ganan en importancia según se desarrolla la historia. Existen varios tipos de estas criaturas, que a su vez cuentan cada una con unas habilidades especiales. Los diferentes tipos son:

**Parduzcos** Los que te acompañarán desde el principio y los más fuertes en el combate cuerpo a cuerpo. Útillos para pelear contra grupos de soldados.

**Bermejos** Inmunes al fuego y débiles en el cuerpo a cuerpo. Estos esbirros de color rojo atacan lanzando bolas de fuego desde lejos. Cumpren una función similar a los arqueros.

**Viridios** Inmunes al veneno y vuelan muy mal. Muy ágiles y buenos para esconderse a la espera de abalanzarse sobre algún enemigo.

**Zarcos** Son azules y los más débiles de todos en el combate. Sin embargo, saben nadar, son inmunes a la magia y pueden resucitar al resto de esbirros.



Señor que les gobierne y lidere contra los ejércitos del Imperio, que llevan asediándoles durante muchos años. Por si esto fuera poco, además de esbirros, destrucción y maldad, el título cuenta con su habitual y particular sentido del humor. Encontrarás fieras criaturas que protegen a focas entrañables, mansos lobos... En cuanto a sus controles, siguen fieles al estilo que se marcó en su edición de 2007. Una segunda parte que gustará a los fans de la saga y enganchará a todos aquellos que no conozcan aún este título. No dejará indiferente a nadie.



Overlad, hijo de Overlord, es el protagonista

XBOX  
LIVE

Por desgracia no cuenta con ningún modo de juego a través de Xbox Live. Ni siquiera tiene opciones para descarga de contenidos.

XBOX 360 VEREDICTO

- Las posibilidades de los esbirros.
- Los toques de humor de la saga.
- Escenarios muy trabajados.
- Destrucción, mucha destrucción.
- Pocos puzzles.

PUNTUACIÓN  
No te arrepentirás de  
gastar tu dinero

8,7



# MÁSTER EN GESTIÓN Y DIRECCIÓN DE MEDIOS EN INTERNET

 **elmundo.es** **MARCA.COM** Expansión.com **DIARIO MEDICO.com** **TELVA.com** 

Fundación  
*Telefónica*

  
bancopopular-e.com



**Últimas tendencias**  
Para anticiparse hoy al futuro

**Prácticas garantizadas**  
3 meses en empresas del sector

**Para lanzar un proyecto en Internet**  
Primer máster que aúna gestión y dirección de medios on-line

Convocatoria octubre 2009

Internet: la clave para dar valor a una buena idea

Información

902 996 200 - 915 856 183

infoconferencias@unidadeditorial.es  
www.conferenciasyformacion.com



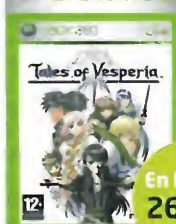
Universidad  
Carlos III de Madrid



Unidad Editorial  
Conferencias  
Formación



>> Detalles



En la calle  
26 JUN

Edita: Namco Bandal  
Des: Tetsuya Nomura  
Jugadores: 1-4  
Online: Sí  
A tu manera: Opción  
de juego personal

MÁS  
en xbox.com



# Tales of Vesperia



El nuevo relato de Namco, a medio camino entre el RPG y el anime más intenso

**D**esconocemos el oscuro motivo que ha llevado a retrasar *Tales of Vesperia* casi un año desde su aparición en Japón y Estados Unidos; lo que sabemos con seguridad es que, al fin, podremos disfrutar con uno de los RPG's más elaborados y divertidos de cuantos han aparecido en Xbox 360.

Para los que no conozcan la saga Tales, podríamos decir que es a Namco lo que *Final Fantasy* es a Square Enix. *Vesperia* es la décima entrega de una saga que nació hace ya catorce años en el hardware de Super Nintendo, y ya se están preparando dos nuevos juegos. Al igual que en la franquicia de Square, cada una de las entregas cuenta una historia

diferente, aunque *Vesperia* sigue fiel a ciertos elementos que han convertido a los *Tales* en RPG's de culto. Para empezar, el juego conserva la estética manga que le ha hecho famoso, tanto en el motor gráfico (a través de un eficiente cell shading), como en las escenas de video que se mostrarán continuamente, creadas por los genios de Production IG (artífices de la versión anime de *Ghost in the Shell*, entre otras cosas). *Vesperia*, en un alarde de originalidad (aquí estamos siendo irónicos) nos pondrá en la piel de un personaje de lo más andrógino, que irá acompañado de una especie de lobo azul tuerto y que fuma en pipa (ahí está el detalle original), y que saldrá de los suburbios de una gran ciudad para



Al igual que en otros RPG's, podrás formar un grupo con varios personajes



La CPU te curará durante la batalla si lo necesitas.

## EN UN PISPÁS

### ¿Qué es?

La última entrega de la saga de RPG's "Tales Of".

### Se parece a...

Un anime japonés y a otras entregas de la saga.

### ¿Para quién?

Fans de la saga Tales y del RPG japonés en general.





El diseño de los seres es genial.

## Jugar con Vesperia es protagonizar un anime



Tu compañero es un lobo... ¡que fuma en pipa!



Los entornos parecen dibujados a mano.



Podrás combinar ataques normales y especiales a voluntad.

proteger la naturaleza y sus poderes mágicos de una mortal amenaza.

Lo bueno de *Tales of Vesperia* no es qué cuenta, sino cómo lo cuenta. Junto a las mencionadas escenas de anime y unos inmensos entornos, el desarrollo de la aventura estará a medio camino entre la exploración y la lucha. Sí, habéis leído bien, ya que *Vesperia* hereda el original y

### EL RELATO DE TALES

LA INFLUENCIA DE LA SAGA DE NAMCO EN EL GÉNERO RPG. El primer título de la saga, *Tales of Phantasia*, fue lanzado en Japón en 1995 por un grupo desarrollador llamado Wolf Team. Namco exigió al Wolf Team la modificación de algunos nombres y situaciones por cuestiones de marketing y algunos miembros del equipo no se lo tomaron bien, así que dejaron Wolf Team y formaron Tri-Ace, creadores de, entre otros, *Star Ocean: The Last Hope*. Años más tarde, miembros de Tri-Ace dejaron el equipo para formar Tri-Crescendo, desarrolladores de *Eternal Sonata*, que fue distribuido en su día por Namco, al igual que el primer *Tales of Phantasia*.

divertido sistema de combates en tiempo real. Durante los combates podrás hacer "lo de siempre" (usar magias, objetos de curación, subir niveles con la experiencia adquirida, etc), mientras bloqueas ataques enemigos con un botón o creas mortales combos a través de diferentes ataques normales y especiales. Y lo mejor de todo es que éste es uno de los pocos RPGs que podrás disfrutar hasta con tres amigos, ya que aunque las partes de exploración son para un solo jugador, los combates pueden realizarse de forma cooperativa.

El hecho de que el género esté de capa caída convierte a *Tales of Vesperia* en el mayor exponente "rolero" de la temporada, aunque su original sistema de batallas, su puesta en escena y su divertido (no demasiado original) argumento lo convierten en uno de los mejores RPGs para la consola de Microsoft.



Los entornos son grandes y detallados.



Las batallas en tiempo real son un acierto.

### XBOX 360 VEREDICTO

- ☒ Gráficamente es como un anime
- ☒ Batallas en tiempo real
- ☒ Opciones multijugador coop.
- ☒ Su argumento no es muy original
- ☒ No aporta nada especialmente nuevo

**PUNTUACIÓN**  
Encantará a los fans del género RPG.

**8,4**



>> Detalles



En la calle  
26 JUN

Edita: Activision  
Des: Harmonix  
Jugadores: 1-4  
Online: 1-4  
A tu manera: 1-4

MÁS  
en xbox.com

Los personajes de GHWT  
repiten en Greatest Hits.

¿Sabías que?

GUITAR FREAKS

Aunque para muchos Guitar Hero es toda una novedad de lo más original, Harmonix, sus creadores, no ocultan que la inspiración para crearlo fue la saga Guitar Freaks de Konami.

# GH Greatest Hits

Lo mejor de la saga de Activision en un solo juego



**S**i alguna vez te habías preguntado qué haría Activision cuando se le acabasen los mejores temas del mundo del Rock (para nuevas entregas de Guitar Hero), la respuesta es, sin duda alguna, *GH Greatest Hits*. Los desarrolladores de la pionera (si no tenemos en cuenta a Konami) saga musical se han dado cuenta de que, tras la aparición

de *World Tour*, a muchos nos hubiera gustado tocar la batería en 'Message in a Bottle' de The Police o emular a Ozzy Osbourne con el micro en 'Bark at the Moon', tocar la guitarra con las mejoras jugables introducidas en la última entrega de la saga... o, simplemente, representar versiones originales de grandes éxitos de la saga *Guitar Hero* (recordemos que la primera entrega estaba compuesta por versiones, únicamente).

Lo mejor, elegido a votación popular, de *Guitar Hero*, *GH2*, *GH3*, *Rock the 80's* y *GH Aerosmith* compone la lista de canciones (que alcanza la nada despreciable cifra de 48) de *Greatest Hits*, todas ellas versiones originales y disponibles, al igual que en *GH Metallica*, desde el principio del juego en el modo Partida Rápida. También desde el

## GRANDES ÉXITOS

La lista de canciones del juego está compuesta por 48 "temazos", elegidos por votación popular entre los éxitos de *Guitar Hero*, *GH2*, *GH3*, *GH Rock the 80's* y *GH Aerosmith*. Entre ellos encontrarás 'More Than a Feeling' de Boston, 'Monkey Wrench' de Foo Fighters, 'Killing in the Name' de Rage Against the Machine, 'I Wanna Rock' de Twisted Sister, 'Barracuda' de Heart o 'No One Knows' de Queens of the Stone Age. Es una lástima que, al menos por ahora, no se haya incluido la posibilidad de disfrutar de canciones descargadas para el juego; sería genial tener el catálogo completo de todos los *Guitar (only) Hero* para disfrutarlo.



## EN UN PISPÁS

¿Qué es?

Un nuevo *Guitar Hero*, con lo mejor de la saga.

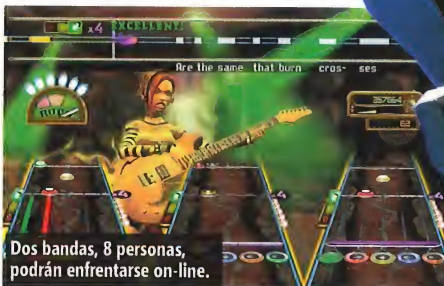
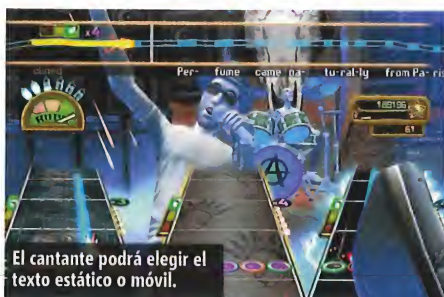
Se parece a...

*Guitar Hero World Tour*... de hecho, es casi idéntico.

¿Para quién?

Para bateristas, cantantes y bajistas.





## Se acabaron los covers: todo en Greatest Hits son "Master Tracks"

principio podrás disfrutar de una buena cantidad de temas creados con el compositor estrenado en *World Tour*, también disponible en esta nueva entrega. Si lo tuyo es avanzar y desbloquear pequeños grupos de canciones, *Greatest Hits* también te dará la oportunidad, aunque de un modo más austero que en *World Tour* (como en *GH Metallica*) sin fans o interfaz de los locales donde tocaremos, a través de una simple lista de canciones desbloqueables con el número de estrellas conseguido. Eso sí, si lo tuyo es la guitarra y ya te conoces las canciones de otros títulos, vete olvidando de la exhibición ante familia y amigos: la estructura de todos los temas es diferente al de los originales. Junto al modo Carrera, en solitario o en grupo, la posibilidad de jugar on-line (hasta ocho jugadores en dos bandas diferentes) y el compositor de canciones, *Greatest Hits* incluye todas las opciones de juego de *World Tour* aunque,

inexplicablemente, no permite la posibilidad de jugar con canciones descargadas para *GHWT* ni incluye la opción de descargar nuevos packs exclusivos. Podríamos decir que es como *GHWT*, algo "descafeinado", sin apenas novedades en su planteamiento, sin nuevos modos de juego, con un único personaje seleccionable debutante y cuyo mayor atractivo es jugar a las versiones originales de canciones que aparecieron en la primera entrega y, por supuesto, el poder disfrutarlas con diferentes instrumentos y en grupo. No nos hubiera importado esperar algunos meses para disfrutar de canciones que ya habíamos tocado hace años, si eso hubiera implicado el rediseño visual o jugable de uno o varios elementos de la saga o la inclusión de packs de canciones descargables con otros éxitos o la aparición de nuevos instrumentos conmemorando la aparición de un "Grandes Éxitos" genial.

### XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ Todos son versiones originales
- ✓ Incluye lo mejor de la saga
- ✗ No incluye novedades significativas
- ✗ Su modo historia es más bien soso
- ✗ No permite descargar canciones

### PUNTUACIÓN

Si te gusta el "tracklist", no lo dejes escapar

8,4



# TODO 360

SACA TODO EL JUGO A TUS JUEGOS FAVORITOS DE XBOX 360

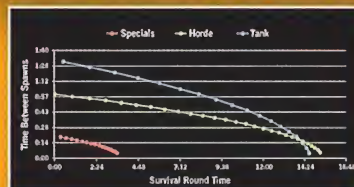
## Cómo sobrevivir al apocalipsis zombie

La nueva expansión de *Left 4 Dead* ya está aquí y es completamente gratis... Te damos unos consejos para no morir

**S**i tienes una suscripción a Xbox Live no tienes excusas para bajarte la nueva expansión de *Left 4 Dead*. Es totalmente gratuita, e inyecta nueva vida al juego. El modo Survival incluye 16 mapas, incluyendo el nuevo área del faro. El objetivo es contener a los infectados el mayor tiempo posible.

### CÓMO FUNCIONA

Los infectados especiales (smokers, boomers y cazadores) se regeneran cada pocos segundos, y recibirás la 'visita' de una horda más o menos cada minuto, mientras los Tanques son los enemigos menos frecuentes.



**EL FARO** El único mapa totalmente nuevo es el faro, que está totalmente rodeado de agua por tres lados, pero eso no parece detener a los putrefactos. Ahí van un par de estrategias defensivas.



#### La torre

Normalmente los lugares elevados te conceden ventaja estratégica cuando defiendes. Si te quedas en lo alto de la torre tendrás una perfecta línea de tiro para apuntar a la horda, pero los Smokers pueden darte un buen tirón y derribarte. Te sugerimos que te retires a la torre acompañado.



#### La escalera de caracol

La habitación en la base de la torre es nuestra zona favorita para defender. En ella hay un buen cargamento de molotovs y bombas de gas. Además, la escalera es perfecta para retirarse a recuperar salud. Pero ten cuidado, se convierte en una trampa mortal cuando aparece un Tanque.

**¡Truco!**  
Ahorra munición con la pistola y los zombies solitarios



Exprime tu experiencia 360...



ZOMBIES A GO GO



TUS CAPTURAS



**ESTRATEGIAS** A pesar de que cada nivel tiene una única resolución, las mismas estrategias funcionan allá donde juegues. Como en el modo campaña, permanecer juntos y usar de forma coordinada las bombas de tubo son las mejores tácticas que puedes emplear. Aquí tienes los trucos más útiles para algunos niveles.



### Mata tanques

El juego no deja de regenerar enemigos. Tendrás que hacer frente a tres o cuatro Tanques que te persiguen hasta que los elimines. Concentra todos tus esfuerzos en aniquilarlos lo antes posible.



### No les dejes prepararse

En este modo es mucho más beneficioso re-jugar los niveles una y otra vez que tratar de prepararlos lenta y minuciosamente. Esto es comida rápida, así que se breve colocando trampas aquí y allá.



### Píldoras

Estas pequeñas cápsulas te dan un subidón de energía, cuando las usas estando herido incrementan tu velocidad y con tu salud en rojo podrás rodear a un tanque. Sin ellas hueles a puré.



### Las bombas de tubo

Las píldoras y la munición están colocadas en áreas difíciles de alcanzar o de defender cuando llegan las hordas. Usa las bombas de tubo tácticamente para crear una burbuja que te permita alcanzarlas.



### Brazos cansados

No es posible mantener a raya las hordas de zombies hasta que éstos se aburran. Tus brazos se cansan y las hordas se hacen progresivamente más lentas. Mantén un ojo en el círculo sobre el punto de mira.

## ¡Reto L4D!

**¿CUÁNTO TIEMPO RESISTES?**  
Te proponemos un reto alucinante para este mes. Queremos sobrevivir el máximo tiempo posible en el escenario del faro. Cuando consigas un tiempo del que te sientas orgulloso, envíanoslo en un mail con el asunto RETO L4D a la dirección [xbox360@unidadeditorial.es](mailto:xbox360@unidadeditorial.es). El mejor ganará jugosos regalitos. Verificaremos tu tiempo en Xbox Live, así que regístralo.



# Las fotos de tus 'vacaciones'

Coches de policía, motosierras, espadas de plasma... estos son los mejores pantallazos que hemos encontrado por ahí

**B**uscamos tus mejores pantallazos in-game, y seguro que no te defraudamos. Muchos juegos te ofrecen la posibilidad de configurar tu propio contenido y compartirlo con el mundo. Sigue mandando creaciones, podrás verlas así de alucinantes en próximas entregas. Continuará...

## La Conquista de la Espada por Flame95 (Halo 3)



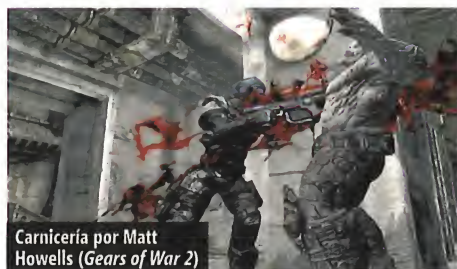
Un Y Wing de Star Wars por  
C. Cox (Banjo-Kazooie)



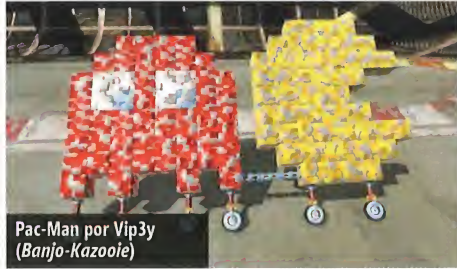
Un coche de policía por  
Matthew Haywood (Forza 2)



Un Hornet de Halo 3 por  
TMTIME (Banjo-Kazooie)



Carnicería por Matt  
Howells (Gears of War 2)



Pac-Man por Vip3y  
(Banjo-Kazooie)

### ¿LO HARÍAS MEJOR?

Enseñanos tus creaciones capturando un pantallazo de tu obra maestra o de cualquier ocurrencia que hayas creado en un juego. Es posible lograrlo en cualquier juego que soporte el modo foto. Manda un mail con tu foto y Gamertag a [xbox360@unidadeditorial.es](mailto:xbox360@unidadeditorial.es). Dale!!!!!!



# MÁSTER MARCA EN COMUNICACIÓN Y PERIODISMO DEPORTIVO

Semipresencial



**MARCA** MARCA.COM 



*Aprende de los mejores*

Avalado por el número 1 de la prensa deportiva española

*Un arte apasionante*

Impartido por profesionales en activo

*Independiente del soporte*

Trabaja en cualquier ámbito de la información deportiva

Convocatoria octubre 2009

Él y tú no sois tan diferentes...  
Ambos debéis meterle un gol a vuestro futuro

patrocinio y becas:



902 996 200 - 915 856 183 [info@conferencias@unidadeditorial.es](mailto:info@conferencias@unidadeditorial.es)  
[www.conferenciasyformacion.com](http://www.conferenciasyformacion.com)

becas:



colabora:





# En tu disco

Este mes sentirás la música gracias a tu DVD, entre otras cosas.



**AUTOR:** Julio del Olmo

**Ya estamos en verano, temporada para estar con amigos y descansar. Desde el DVD te proponemos un planazo. Enciende tu Xbox 360 y juega a la demo de Guitar Hero: Metallica. Junto a tus colegas podrás montar tu propia banda para conquistar los escenarios. Además, como tendrás largos ratos de soledad ante tu consola, qué mejor que Halo Wars para que las horas se te hagan cortísimas. ¿Y qué me decís de esos ratos de calor insoportable en que no se puede ni salir? Para esos momentos os ofrecemos juegos ligeritos, para que no se os quemen también las neuronas (que bastante tenéis ya con la espalda tan roja): Sonic Unleashed, Hasbro Family Party o Crystal Defenders. Enhorabuena para los que empezáis vacaciones, y para los que no, siempre nos quedará el DVD de demos de nuestra revista. ¡A disfrutarlo unos y otros!**

## 1 Guitar Hero: Metallica

### ¿Qué es?

El último gran juego musical que ha llegado al mercado de la mano de Activision. *Guitar Hero: Metallica* nos ofrece un mundo de posibilidades para la guitarra, la batería o la voz. Además cuenta con la estrecha colaboración del grupo que da nombre al título, que se ha volcado en los contenidos extra, lo que ha conseguido un salto de calidad para esta entrega respecto a los anteriores de la saga. Al principio te costará cogerle el tranquillo pero pronto te darás cuenta de que te has enganchado como no lo estabas desde hace mucho tiempo. Los controles son lo más complicado al principio porque deberás saber colocar tus manos como si fueras un auténtico guitarrista o batería. Una vez lo consigas deberás ir subiendo en niveles de dificultad, hasta que controles tu instrumento como un profesional. Llenarás estadios enteros de gente deseando oírte tocar las mejores canciones de Metallica. Ideal para jugar con amigos.



### TRUCO

Ya sabemos que el freno no es tu amigo pero haznos caso: ¡úsalo!

## 2 Sonic Unleashed

### ¿Qué es?

El erizo más famoso del mundo del videojuego regresa con esta aventura en 3D en la que irás a velocidad de vértigo la mayor parte del tiempo. Recogerás anillos como antaño y destruirás bichos de todo tipo, que en esta ocasión han ganado en tamaño respecto a nuestro personaje. Los escenarios por los que Sonic corre están cuidados al milímetro y mejoran mucho el aspecto de este arcade con aires clásicos.

### Controles

○ Moverse ○ Vista ○ No se usa ● Saltar  
● Agacharse ● Sprint ● No se usa ○ No se usa  
○ No se usa (LB) Rodar (RB) No se usa



### TRUCO

Aprende dónde está cada color para poder mover los dedos rápidamente entre ellos.

## XBOX 360 IMÁGENES

Te regalamos cinco imágenes de jugador exclusivas de Bionic Commando





Destripa cada vídeo y artículo incluido en el DVD de este mes y, de regalo, unas imágenes de jugador



### 3 Banjo-Tooie

#### ¿Qué es?

Un clásico arcade que está disponible en el servicio Xbox Live. El humor se une a las plataformas para traernos un título que vio la luz hace años de la mano de la Nintendo 64. Perfecto para juegos rápidos y muy entretenido para todas las edades. Vuelve la moda retro a nuestro DVD.

#### Controles

○ Moverse ○ Cámara ○ No se usa ● Saltar  
● No se usa ● Atacar/ Bucear ● Primera persona  
○ Agacharse ○ Agacharse ○ Seguir cámara  
○ Seguir cámara

### 4 Peggle

#### ¿Qué es?

Si eras de los que disfrutabas de la máquinas recreativas de juegos sencillos esta es tu demo. Tendrás que ir eliminando bolas frenéticamente sin mucho más de que preocuparte. Para esos días en que la cabeza parece que te va a explotar, la solución ideal.

#### Controles

○ Apuntar ● Disparar ● Cancelar ● Avance rápido  
● Repetición ○ Precisión ○ Precisión  
○ No se usa ○ No se usa



**TRUCO**  
Selecciona todas tus unidades para que tus ataques sean más efectivos



### 5 Halo Wars

#### ¿Qué es?

Todo un juegazo de estrategia en tiempo real. Deberás planear tus ataques contra el ejército de los malos Covenant para salvar a la humanidad de una destrucción prácticamente asegurada. Las horas se te pasarán volando entre esos grandes escenarios y todas las posibilidades que este título te ofrece. Uno de los juegos del año.

#### Controles

○ Cámara ○ No se usa ○ No se usa ● Seleccionar  
● No se usa ● Ataque ● Ataque especial ○ No se usa  
○ No se usa ○ No se usa ○ No se usa ○ Todas las unidades

### 6 Flock!

#### ¿Qué es?

Un puzzle muy trabajado por parte de los chicos de Capcom. Controlarás una nave espacial con la que debes hacerte con el mayor número de animales posible para llevarlos hasta tu base. Con unos escenarios muy cuidados hasta el más mínimo detalle y una jugabilidad sorprendentemente adictiva.

#### Controles

○ Mover ovni ○ No se usa ○ No se usa  
● Cambiar rayo ● No se usa ● No se usa  
● No se usa ○ Usar rayo ○ Turbo

## Contenidos

### Demos

Juega con estas demos, sin esperas ni descargas...

Guitar Hero: Metallica  
Halo Wars  
Tom Clancy's Hawk  
Sonic Unleashed  
Peggle  
Flock!  
Banjo-Tooie  
Hasbro Family Party  
Crystal Defenders

### HD Trailers

Trailers y entrevistas ofrecidas por nuestros hermanos ingleses

Batman: Arkham Asylum  
Bioshock 2  
Bayonetta  
Ghostbusters  
Battlestations: Pacific  
Wolfenstein  
Virtua Tennis 2009  
The Secret World

### Previews

Army of Two: The 40th Day  
Battlefield: Bad Company 2  
Red Faction: Guerrilla  
Bayonetta  
SBK 09  
Saints Row 2: Ultor Exposed  
Scratch: The Ultimate DJ

### Reviews










Lee lo que hemos dicho y escrito sobre los títulos más punteros

Ninja Blade  
WWE: Legends of Wrestlemania  
Wanted: Weapons of Fate  
Wheelman  
El Padrino 2  
Eat Lead: The Return of Matt Hazard  
Rock Revolution  
Trivial Pursuit  
Bolt  
X-Blades  
Y muchos más...



## ¿Qué es?

## Controles

-  Mover
  Cámara
  Cambiar arma  
 Disparar
  Cañon
  SRM
  Cambiar blanco  
 Frenar
  Acelerar



## ¿Qué es?

### Contrôles

- ⬅ Mover ⬅ No se usa ⬅ Mover ➡ Colocar barcos/  
 disparar ➡ Girar barcos/Deshacer ➡ No se usa  
 ➡ No se usa ⬅ No se usa ⬅ No se usa ⬅ No se usa  
 ⬅ No se usa



## ¿Qué es?

## Controles

- No se usa No se usa Moverse  
 Seleccionar personaje Cancelar Empezar  
 Wave Menú en pausa



## ¿Qué es?

## Controles

- Apuntar Fuerza de lanzamiento  
 No se usa No se usa  
 No se usa No se usa  
 No se usa No se usa  
 Acercar vista Alejar vista

## A photograph of three people standing together. On the left and right are women wearing white shirts, black suspenders, and dark sunglasses. They are holding purple and yellow balloons respectively. In the center is a man wearing a striped shirt and a black strap over his shoulder. They are all smiling at the camera. The background is slightly blurred but shows some orange and black elements.

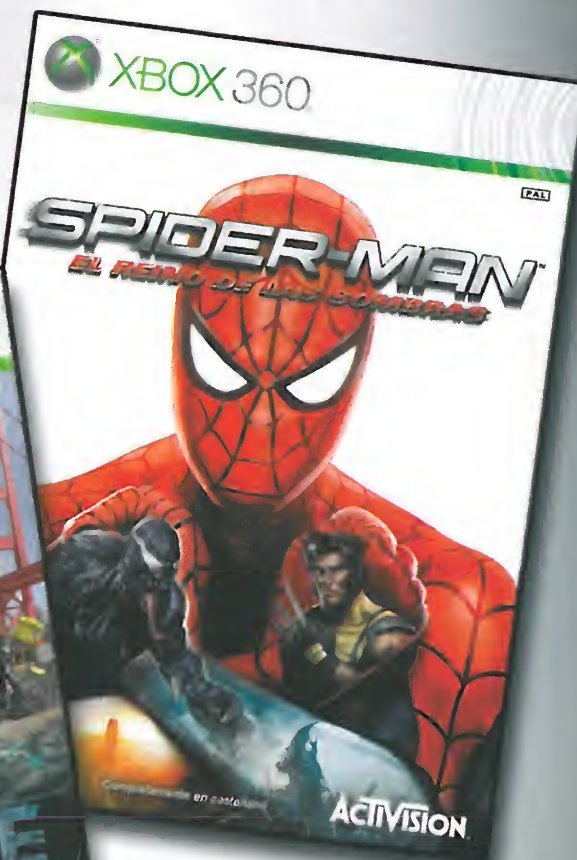
**TRUCO**

Tómate tu tiempo  
para apuntar porque  
tu contrincante  
siempre hará buenos  
lanzamientos.



**¡SUSCRÍBETE AHORA!**  
**Y DE REGALO ELIGE**  
**ENTRE LOS VIDEOJUEGOS**  
**FRACTURE Y SPIDER-MAN PARA X-BOX**

12 REVISTAS  
+ DEMOS JUGABLES  
+ VIDEOJUEGO  
Por sólo  
**38.75 €**



LLAMA AL  
**902 11 37 50**  
Lunes a viernes de 9 a 18h.

[revistas@unidadeditorial.es](mailto:revistas@unidadeditorial.es)



**XBOX 360**  
LA REVISTA OFICIAL XBOX





Número 33 Agosto 2009

WWW.XBOX.COM

# XBOX 360

LA REVISTA OFICIAL XBOX

En el próximo número...

# WET

## ¡Orgía de plomo!

Un nueva chica de armas tomar ¡Y viene de mala uva!

## ¡10 Demos!

Y además... SBK 09, Out Run Online, Rocket Riot, Star Trek D-A-C, Zombie Wrangler, Yosumin! Live

UFC 2009



UP



Bionic Commando



PGA Tour 2010







# HALO WARS™

2531: TRANSMISIÓN MILITAR DE LA UNSC DESDE EL PLANETA HARVEST

<<<HARVEST ESTA BAJO CONTROL, PERO LOS COVENANT SIGUEN SIENDO UNA AMENAZA INMINENTE. NECESITAMOS REFUERZOS: INFANTERIA, FUERZAS AEREAS, VEHÍCULOS DE COMBATE Y TODOS LOS SPARTANS OPERATIVOS. TENEMOS QUE DETENER A LOS COVENANT ANTES DE QUE ENCUENTREN LO QUE BUSCAN.>>>

HALO WARS. EL PRIMER VIDEOJUEGO DE ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL EXCLUSIVO PARA XBOX 360.



www.pegi.info

XBOX  
LIVE

Microsoft  
game studios

XBOX.COM/HALOWARS LANZAMIENTO 27-02-09

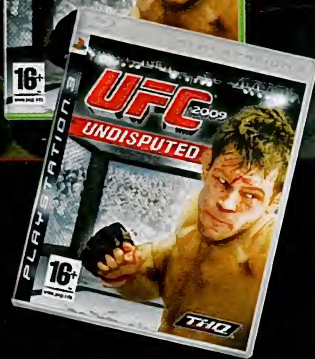
Jump in.

XBOX 360.





**¿ASÍ QUE QUIERES SER UN LUCHADOR?**



**UFC<sup>®</sup> 2009**

**UNDISPUTED**

UFCUNDISPUTED.COM

22.05.09



PLAYSTATION 3



XBOX 360

XBOX  
LIVE

Resérvalo en

**GAME**  
Tu especialista en videojuegos

**UFC**  
ULTIMATE FIGHTING  
CHAMPIONSHIP

**ZUFFA**  
WORKS ENTERTAINMENT



**THQ**

"The Ultimate Fighting Championship", "Ultimate Fighting", "UFC", "The Ultimate Fighter", "Submission", "As Real As It Gets", and the eight-sided cage design are registered trademarks, trade dress or service marks owned exclusively by Zuffa, LLC in the United States and other jurisdictions. All other trademarks, trade dress, service marks or logos referenced herein may be the property of Zuffa, LLC or other respective owners. Any use of the preceding copyrighted program, trademarks, trade dress, or other intellectual property owned by Zuffa, LLC is strictly prohibited without the express written consent of Zuffa, LLC. All rights are hereby expressly reserved. Game and Software © 2009 THQ Inc. © 2009 Zuffa, LLC. All Rights Reserved. Developed by YUKE'S Co., Ltd. YUKE'S Co., Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of YUKE'S Co., Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, trade dress, service marks, logos and copyrights are property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. all rights reserved.